

¡VIEJUNO!
RETRO GAMER
LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS
retro GAMER
AMST | COMMODORE | MSX | ATARI | SEGA | NINTENDO | NEO GEO | RECREATIVAS
DAYTONA USA
HABLAMOS CON EL EQUIPO QUE CREÓ LA INOLVIDABLE RECREATIVA DE AM2
ASÍ NACIÓ MEGA DRIVE
LOS AMBICIOSOS PLANES DE SEGA INICIARON LA GUERRA DE LOS 16 BITS
TETRIS
ALEXEY PAJITNOV Y HENK ROGERS NOS CUENTAN CÓMO CONQUISTARON EL MUNDO CON SU MÍTICO PUZLE
SAMURAI SHODOWN
¿PARA QUÉ LANZAR UN HADOKEN CUANDO PUEDES USAR UNA KATANA?
www.exvagos1.com
LA MÚSICA DE COMMANDOS
ENTREVISTAMOS A DAVID GARCÍA-MORALES, EL COMPOSITOR DEL PRIMER HIT DE PYRO STUDIOS
ADEMÁS
WEC LE MANS
THUNDER CROSS
THE LAST BLADE
PAC-MANIA
ROAD BLASTER
DIGITAL PICTURES
MERCS
SAVAG

COMPLETA TU COLECCIÓN

La historia de Hobby Consolas (y de los videojuegos que nos han acompañado) **continúa**. Prepárate a revivir momentos inolvidables, como el pulso entre **PS2, Xbox y GameCube**, la llegada de las nuevas **consolas portátiles** o auténticos fenómenos de masas, como **Wii**. **Con una dosis de nostalgia y mucho humor.**



AUTORES:
David Martínez
Alberto Lloret
Daniel Quesada
Rafael Aznar
Alejandro Alcolea
David Alonso

255 páginas

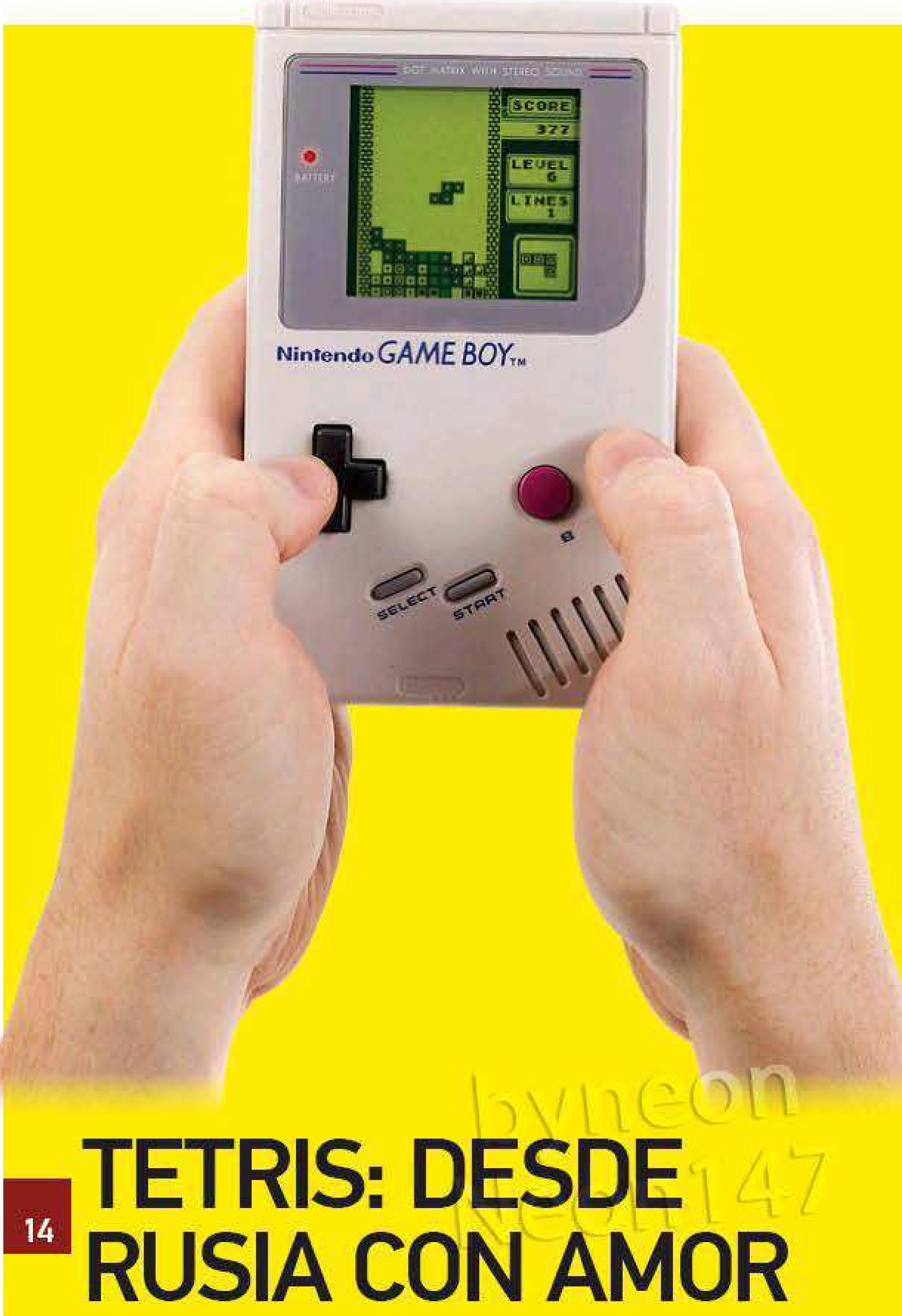
COMPRA TU EJEMPLAR EN store.axelspringer.es y te lo mandamos sin gastos de envío

AUTORES: David Martínez · Alberto Lloret · Daniel Quesada · Rafael Aznar · Alejandro Alcolea · David Alonso

SUMARIO



>> Retro Gamer 25 (pesetas, un crédito)



14 **TETRIS: DESDE RUSIA CON AMOR**

Alexey Pajitnov y Henk Rogers recuerdan para nosotros cómo arrancó el fenómeno que cambiaría para siempre la historia de los videojuegos. Y sigue en plena forma.



82 **Daytona USA**

La historia del clásico de AM2, contada por sus creadores.

62 **Los Simpson en NES**

A principios de los 90 era Bart, y no Homer, la estrella de la familia. Repasamos los juegos que protagonizó en la 8-bit de Nintendo.



24 **Mercs**

La secuela de Commando nos dejó ojipláticos con la pirotécnica odisea de tres mercenarios de gatillo fácil.



PLAYSTATION CLASSIC LLEGARÁ EL 3 DE DICIEMBRE

SONY ANUNCIA UNA REEDICIÓN "MINI" DE SU PRIMERA CONSOLA, QUE INCLUIRÁ EN MEMORIA 20 CLÁSICOS DEL CATÁLOGO DE PSONE

Justo en el momento de cerrar la edición del presente número de *Retro Gamer España,* Sony nos ha sorprendido con el anuncio de PlayStation Classic, una reedición en tamaño Mini del primer modelo de PlayStation que llegará a las tiendas de Japón, Estados Unidos y, como no, Europa, el próximo 3 de diciembre.

PlayStation Classic reproduce el diseño de la consola original, solo que en tamaño reducido (es un 45% más pequeña y apenas pesa 170 gramos) e incluirá de serie dos mandos igualmente idénticos a los que se comercializaron con el primer modelo de PlayStation, allá por 1994. De momento no sabemos si próximamente se lanzará un mando Dual Shock por separado.

Según refleja la nota de prensa que ha llegado a los medios, la consola sacará una señal de vídeo de 720p a través del cable HDMI incluido, y se alimentará a través de un puerto Micro USB. Aunque el adaptador USB se comercializará aparte, podremos utilizar cualquier adaptador compatible USB de 5V y 1,0A (como sucede con las NES y SNES Mini de Nintendo). El botón Open de la consola será totalmente funcional, aunque en lugar de abrir la tapa de la unidad CD, como en el original, servirá para cambiar de juegos, mientras que con el botón Reset los dejaremos en suspenso.

De momento Sony solo ha desvelado cinco de los 20 juegos que PlayStation Classics atesorará en su memoria: *Final Fantasy VII, Tekken 3, Ridge Racer Type 4, Wild Arms* y *Jumping Flash.* La nota de prensa también deja abierta la posibilidad de que cada territorio cuente con títulos exclusivos, aunque es algo que se irá desvelando a medida que se aproxime la fecha de lanzamiento. Por cierto, no desempolvéis las Memory Card, porque no podréis usarlas aunque la carcasa de la consola haya respetado las entradas de tarjeta: grabaremos la partida en la memoria de PlayStation Classic. En cuanto al precio, ya está confirmado: 99,99 euros. Y la tirada será limitada, así que si estás pensando en darte un atracón de nostalgia poligonal más te valdrá reservarla cuanto antes. *





» Arriba podéis ver la entrada de los mandos (los puertos para las Memory Card solo cumplen una función estética) y a la derecha podéis comparar los tamaños entre la PlayStation original y la PlayStation Classic. ¿No es una monada?





NEOGEO MINI DISPONIBLE EN ESPAÑA DESDE OCTUBRE

SHINE STAR SE ENCARGARÁ DE SU DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA Y PORTUGAL

Al final se resolvió el misterio: será Shine Star la encargada de distribuir la Edición Internacional de NeoGeo Mini en España y Portugal, con un precio de venta al público de 129,99 euros. En el momento de escribir estas líneas aún no sabemos la fecha fija de lanzamiento, solo que será en el mes de octubre, tal y como anunció el distribuidor tras abrir el periodo de reservas el pasado 10 de septiembre. Como ya os comentamos en el anterior número de RG, la Edición Internacional tiene un diseño más sobrio que el modelo japonés e incorpora en memoria un catálogo de 40 clásicos NeoGeo (algunos de ellos diferentes a los que ofrece la japonesa) Aquí tenéis la lista completa de juegos del modelo occidental: *The King of Fighters* (*95, 97, 98, 2000, 2002*), *Samurai Shodown* (*II, IV y V Special*), *Fatal Fury Special, Real Bout: Fatal Fury, Garou: Mark of the Wolves, World Heroes Perfect, Kizuna Encounter, Art of Fighting, The Last Blade 2, Ninja Master's, Metal Slug* (*1, 2, X, 3, 4 y 5*), *King of the Monsters* (*1 y 2*), *Shock Troopers, Shock Troopers 2nd Squad, Sengoku 3, Magician Lord, Blue's Journey, Robo Army, Crossed Swords, Mutation Nation, 3 Count Bout, Blazing Star, Last Resort, Ghost Pilots, Top Player's Golf, Super Sidekicks, Football Frenzy* y *Puzzled*.

Aunque echamos en falta algunas notables ausencias (*Soccer Brawl* debería haber entrado en lugar de *Football Frenzy*, pero había que camelar a los americanos), el catálogo es estupendo, e incluye joyas inéditas en el modelo japonés, como *Last Resort*. La consola, con forma de mueble recreativo, incluye una pantalla de 3,5 pulgadas y altavoces estéreo, además de un joystick y seis botones. También puede conectarse al televisor a través de un cable HDMI Mini (no incluido) y cuenta con tres puertos USB-C: uno trasero para alimentar la consola (que no cuenta con batería interna) y dos a los lados para conectar los mandos oficiales NeoGeo Mini (que se venden aparte, en color negro o blanco, por 29'99 € cada uno). Shine Star también traerá a España el cable HDMI-HDMI Mini oficial (9,99€), el protector de pantalla (6,99€) y un set oficial de cuatro pegatinas para decorar la consola (9,99€) El precio de la consola es elevado, pero teniendo en cuenta que incorpora pantalla y lo que cuestan hoy en día cada uno de estos clásicos en su formato original, cualquiera se resiste. ★





RETRO BARCELONA CELEBRA LOS 30 AÑOS DE MEGA DRIVE CON UN INVITADO DE LUJO

TOM KALINSKE, EL MÍTICO EX-CEO DE SEGA AMÉRICA, VISITARÁ BARCELONA PARA HABLARNOS DE LA EDAD DE ORO DE MD.

El término "invitado de lujo" se queda corto para describir al fichaje más espectacular de la sexta edición de Retro Barcelona, que arrancará el próximo 29 de noviembre y finalizará el 2 de diciembre, una vez más bajo el paraguas de la Barcelona Games World. Tom Kalinske fue el principal responsable, a través de su cargo como CEO de Sega América, del boom de ventas que catapultó a Mega Drive (conocida en EE.UU. como Genesis) en los primeros años de la década de los 90, poniendo en jaque a la todopoderosa Nintendo e iniciando una encarnizada guerra por el dominio de los 16 bits. Kalinske viajará a Barcelona para dar una conferencia en la que compartirá su experiencia al frente de Sega, en lo que será uno de los platos fuertes de la feria barcelonesa, que volverá a dedicar 5.000 metros cuadrados de exposición al mundo del Retro.

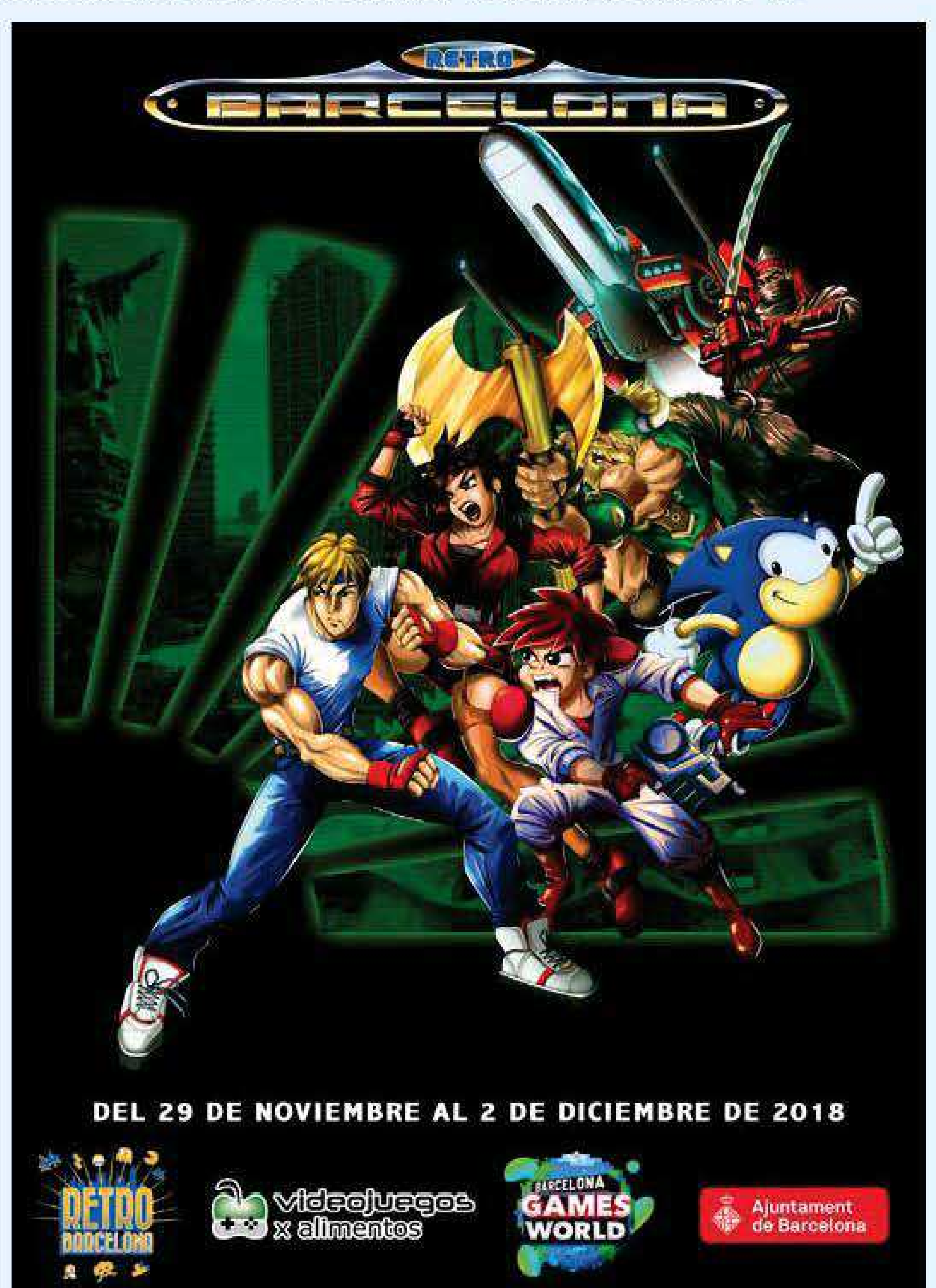
El homenaje a los 30 años de MD también se plasmará en una exposición que recogerá toda su historia, por no hablar del espectacular cartel oficial de la feria, obra del gran Manu Segura y que seguro se convertirá en un preciado ítem de coleccionista para cualquier seguero de pro. Retro Barcelona 2018 también acogerá otras conferencias (aún por confirmar en el momento de escribir estas líneas), diversas mesas redondas, torneos, una extensa zona de juego con más de 250 máquinas, mercadillo retro y un museo del videojuego clásico organizado por la Asociación Mutecvi (Museo Tecnológico de Videojuegos). Y un año más podréis ser partícipes de la gran labor que realiza ASUPIVA a través de Videojuegos por Alimentos, y conseguir tesoros retro a cambio de alimentos no perecederos. El año pasado recaudaron 4 toneladas de alimentos. *



» Tom Kalinske será el invitado estrella de Retro Barcelona 2018, en una conferencia presentada por toda una leyenda entre los segueros de este país: Marc Rollan ElFuns.









» El precioso cartel de RetroBadajoz 2018 rinde homenaje a Sonic y la Mega Drive, en su 30 aniversario..

RETROBADAJOZ 2018: PASIÓN POR EL RETRO

EL 6 Y 7 DE OCTUBRE TENÉIS UNA CITA EN EL RECINTO FERIAL IFEBA

El precioso cartel que podéis ver a la izquierda, protagonizado por Sonic y con estética muy Mega Drive (en un guiño a los 30 años de la consola de Sega), anuncia una nueva edición de RetroBadajoz, que tendrá lugar los días 6 y 7 de octubre, un año más en el Recinto Ferial IFEBA.

Entre las diferentes actividades que ofrecerá la feria encontraréis una zona de juego libre con máquinas arcade de Almeriarcade, pinballs virtuales de Promopinball, consolas clásicas (como NES, Mega Drive, Nintendo 64 y otras), media docena de juegos de mesa clásicos e incluso una zona de tierra preparada para revivir, al más puro estilo Old School, duelos de canicas y pachangas de Fútbol Chapas.

También podréis disfrutar del stand de Let's Go Robotix Extremadura (robótica educativa para niños de 3 a 13 años), conocer a Iction Games, los creadores del videojuego *John Mambo*, asistir a la proyección del documental *La Pulga, el salto inicial del videojuego español* (el domingo 7 a las 18:30) y a la grabación de diversos podcast y la emisión en directo del programa LaBerrea89 (Frikismo Puro) de Canal Extremadura Radio.

La zona de tiendas de RetroBadajoz 2018 abarcará desde videojuegos Retro (Monkey Games), merchandising y manga (Padis Store), Diseños con Hama Beads (Retropixeladores) e incluso material clásico de Playmobil, a cargo de La Boutique del Play.

La entrada solo cuesta 3 euros. Para obtener más información, y descubrir la última hora sobre las diferentes charlas que tendrán lugar en la feria, os recomendamos visitar la web oficial de la feria (retrobadajoz.es). ¡Así que dejad por un momento la consola y el ordenador viejuno y acercaos a RetroBadajoz 2018! ✱

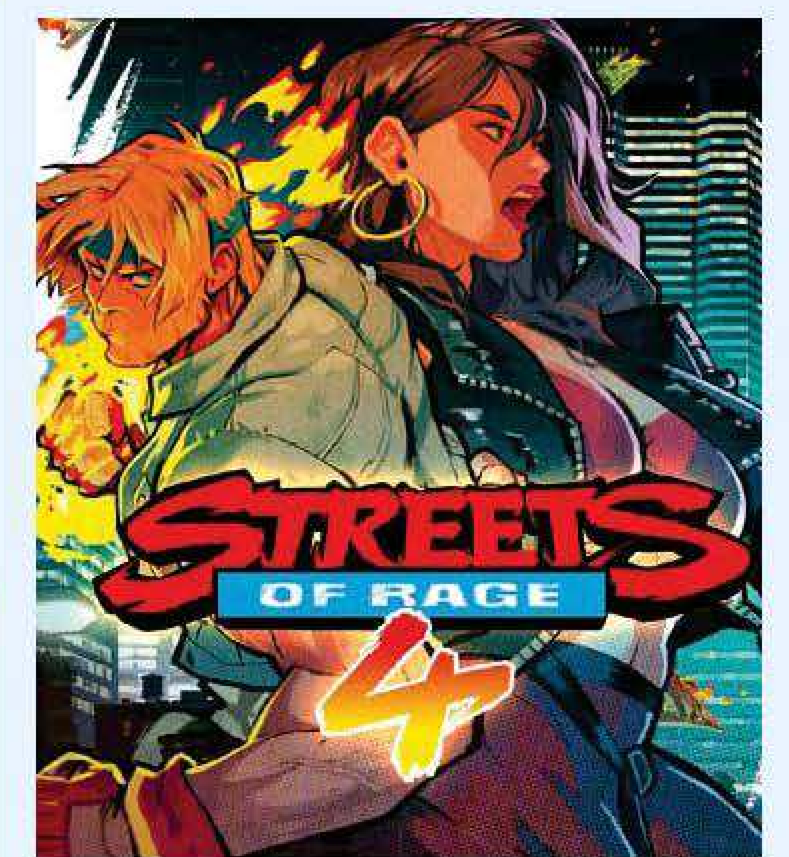
ARCADE EXPRESS: VIVIR DE TU PASIÓN

LA HISTORIA DE SERGIO Y KIKO, DOS APASIONADOS DE LOS VIDEOJUEGOS QUE MONTARON SU PROPIA TIENDA.

No solemos dedicar esta sección a hablar de tiendas, pero el mail que nos enviaron desde Arcade Express, contando su historia, merece ser compartido. Dos apasionados de las recreativas, Sergio y Kiko, se conocieron como inquilino y casero y decidieron convertir su pasión en su profesión, montando una tienda física (C/ Arabial 64, Granada) y online (Arcadexpress.com), desde la que venden todo tipo de componentes para los apasionados de las coin-op: joysticks, botones, monederos, cableado, circuitería, placas, fuentes de alimentación... También venden accesorios, cables y mandos para consolas Retro. No se harán ricos, como el resto de la fantástica gente que monta sus puestos en todas las ferias Retro repartidas por España, pero como ellos mismos dicen: "Es por puro romanticismo por lo que decidimos dedicarnos seriamente a esto. A montar una tienda y vender todo lo necesario para que cualquiera pueda montarse su propia máquina Arcade en casa. No solo con el objetivo de vivir de esto, sino para hacer feliz a la gente, ayudándolos a que broten unos muy felices recuerdos que tal vez ya estaban olvidados". ✱



» Desde Retro Gamer España queremos mandar un abrazo a todas esas tiendas que hacen posible que la gente disfrute de máquinas recreativas en su casa. Ya sea comprándolas hechas como montándolas ellos mismos..



EL RETORNO MÁS SORPRENDENTE...

LIZARDCUBE Y GUARD CRUSH GAMES REACTIVAN LA INOLVIDABLE SAGA STREETS OF RAGE.

Y al final se obró lo imposible, lo que ya nadie contaba con ver jamás. *Streets of Rage 4* será una realidad en 2019, bajo la bendición de Sega, la producción de Dotemu y las sabias manos de los parisinos Lizardcube (*Wonder Boy: The Dragon's Trap*) y los franco-canadienses Guard Crush Games.

De momento no se han confirmado plataformas (aunque esperamos que salga en todo, hasta en el Teletexto), ni una fecha de lanzamiento concreto. Solo hemos visto en acción a Blaze y un madurito Axel, repartiendo cera entre unos enemigos muy reconocibles, con una estética de dibujo animado en la que se aprecia la mano de los creadores del remake de *Wonder Boy*.

¿Se sumará Yuzo Koshiro a la fiesta? Aún es pronto para decirlo, pero una nueva tanda de composiciones techno del maestro pondría la guinda perfecta a una milagro que no nos acabamos de creer. ✱





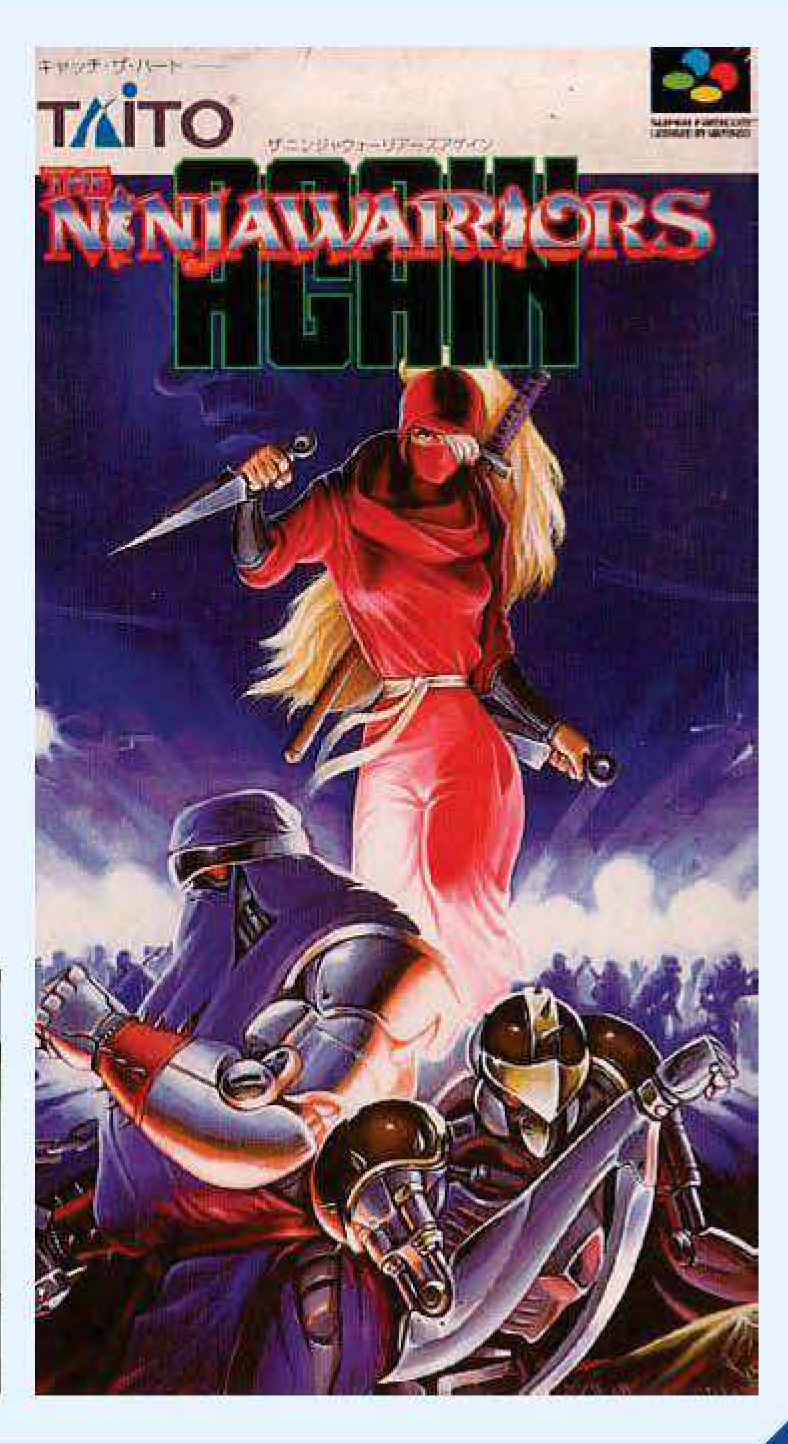


...Y OTROS QUE TAMBIÉN VUELVEN

TAITO Y NATSUME RECUPERAN TODO UN CLÁSICO DE SNES, CON IMPORTANTES NOVEDADES.

No vamos a negarlo: tras disfrutar de *Wild Guns Reloaded* muchos empezamos a soñar con un remake del colosal *The Ninja Warriors Again* de SNES. Al fin y al cabo, ambos cartuchos fueron obra del mismo equipo de Natsume. Pues bien, Taito ha respondido a nuestras oraciones, y en 2019 Switch recibirá *The Ninja Warriors: Once Again*.

Al igual que sucedió con *Wild Guns*, el remake contará con gráficos remasterizados y adaptados al formato 16:9, lo que se traducirá en un mayor campo de acción. Incluirá cooperativo local (a diferencia del cartucho, que solo permitía un jugador) y añadirá al elenco de SNES (Kunoichi, Ninja y Kamaitachi) dos nuevos personajes: Yaksha y Raiden. En el inminente Tokyo Game Show se desvelarán nuevos detalles de *The Ninja Warriors: Once Again*, que estará al alcance de los visitantes en forma de demo jugable. 2018 nos está reparando un montón de sorpresas, pero lo mejor es que se harán realidad en 2019. ✱









JOYAS LITERARIAS PARA LOS AMANTES DEL RETRO

OS PRESENTAMOS UN NUEVO CARGAMENTO DE LANZAMIENTOS EDITORIALES

En el número pasado os adelantamos en primicia el nuevo libro que estaba preparando nuestro amigo y colaborador Jesús Martínez del Vas: *La Aventura Colosal*. Pues ya es una realidad, está editado por Dolmen, y damos fe de que es la mejor obra editada en castellano (y diríamos que en cualquier lengua) sobre el universo de las aventuras conversacionales. Una auténtica maravilla cuya portada podéis ver ahí arriba. No lo dejéis escapar.

Héroes de Papel mantiene su incansable ritmo de lanzamientos, y entre ellos nos ha entusiasmado encontrar *Replay: La Historia de los Videojuegos*. El monumental libro de Tristan Donovan desgrana la historia del medio, desde sus orígenes, a lo largo de 544 páginas, donde no faltan, por supuesto, referencias a la Edad de Oro del software español. Y ojo a la minuciosa Juegografía que incluye al final del tomo: como guía de referencia no tiene precio.

En Game Press tampoco se han quedado quietos, y el 25 de octubre traerán a España, en una edición actualizada y ampliada, el glorioso libro que Hardcore Gaming 101 dedicó a los shoot'em-ups. *La Guía de los Matamarcianos* analiza más de 95 clásicos de todos los tiempos, y entre las novedades de esta edición en castellano encontraremos nuevos artículos dedicados a *Hydorah* y *Super Hydorah*, con entrevistas exclusivas a sus dos creadores: Locomalito y Gryzor 87.

En *Retro Gamer España* siempre hemos sido fans del trabajo de Bonache, así que cuando en 2015 lanzó *Game Boy Lands* a través de crowdfunding no dudamos en apoyar el proyecto. Si os perdisteis en su día este tronchante desfile de historietas basadas en clásicos de la portátil de Nintendo estáis de enhorabuena, porque Planeta Cómic lo acaba de lanzar en librerías con un nuevo título, *Super Games Land*, y una cuidada edición de tapa dura al irresistible precio de 12,95€.

Por último, os presentamos dos auténticas primicias. Nuestro colaborador Atila Merino está ultimando el lanzamiento de la obra definitiva para los amantes del CPC: *Amstrad Eterno*. 250 páginas a todo color (primorosamente diseñadas por Javier Cubedo, veterano grafista de Dinamic) que recogen toda la historia del mítico ordenador de 8 bits: sus juegos más inolvidables, las compañías que los crearon, los mejores ilustradores de la Edad de Oro, Homebrew y mucho más. Saldrá a la venta antes de Navidad.

Por último, nuestro "topo" en Héroes de Papel nos ha confirmado los planes de la editorial para traer a España, en formato Omnibus, los dos cómics oficiales de *Metal Gear Solid* que Ashey Wood ilustró (con guiones de Kris Oprisko -*MGS*- y Alex Garner -*MGS2*-) para IDW Publishing entre 2006 y 2008. Los mismos que Konami adaptó a PSP en *MGS: Digital Graphic Novel*. ★





CAPCOM REVIVE LOS MITOS DEL MAMPORRO

CAPCOM BEAT'EM UP BUNDLE REÚNE SIETE CLÁSICAZOS RECREATIVOS

El Nintendo Direct del pasado 14 de septiembre desveló un secreto que Capcom tenía bien guardado: el lanzamiento de un recopilatorio que recoge siete de sus mejores brawlers recreativos. Para cuando leáis estas líneas *Capcom Beat'em Up Bundle*, que es cómo ha sido bautizado este combo de felicidad absoluta, ya estará a vuestro alcance, en versión digital, para PlayStation 4, Xbox One, Switch y PC..

Aunque por el camino se han quedado unos cuantos clásicos de la casa (*The Punisher, Alien Vs Predator, Cadillacs and Dinosaurs*, las dos entregas de *Dungeons & Dragons*) por el siempre espinoso tema de las licencias, la selección que nos ha quedado no da motivo a la queja: *Final Fight, Captain Commando, The King of Dragons, Knights of the Round, Warriors of Fate, Armored Warriors* y *Battle Circuit*.

Al morbo añadido de disfrutar de *Final Fight* en Switch sin la legendaria censura de Nintendo (adiós punks de saldo, hola Poison y Roxy) se une la posibilidad de jugar a las siete recreativas, primorosamente emuladas, en sus versiones occidentales o japonesas, y mejor aún, hacerlo en cooperativo online (además del modo local que suelen ofrecer esta clase de recopilatorios).

Capcom ha incorporado además galerías de arte y bocetos, extraídos de sus archivos, aunque no nos sorprende, ya que es algo que la compañía llevaba haciendo desde los tiempos de los *Capcom Generations* de la primera PlayStation. Todas las versiones mantiene el mismo precio en digital: 19,99 euros.

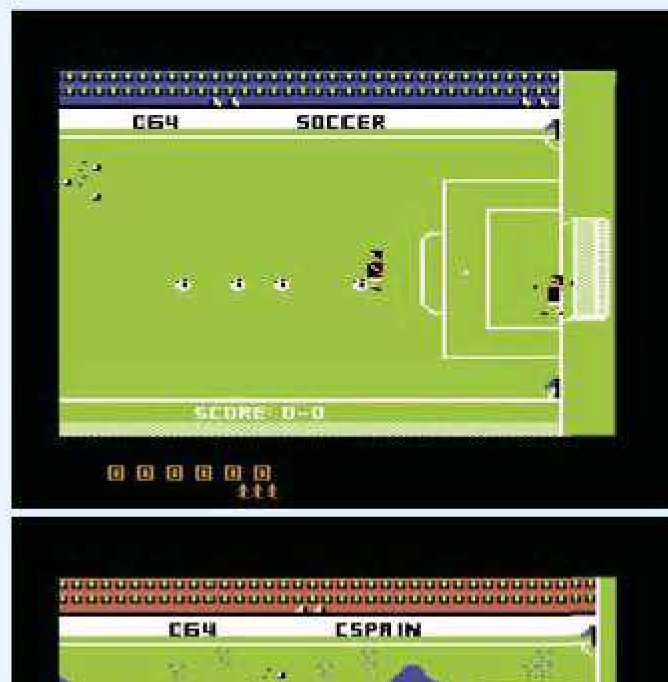
Eso sí, si queréis apuntar realmente alto, también podéis esperar al 6 de diciembre, cuando se pongan a la venta (solo en Japón) las ediciones físicas para PlayStation 4 y Switch de *Capcom Belt Action Collection* (el nombre que ha recibido allí el recopilatorio). Los afortunados nipones podrán elegir entre cuatro ediciones diferentes, desde la sencilla de 3.000¥ a la espectacular Limited Box (11.300¥) que añade 5 CD con bandas sonoras de los juegos y tarjetas coleccionables, todo metido en un embalaje como el de las placas CPS-2, o la Complete Box (13.800¥) que a lo anterior añade además siete pósters. Toca romper la hucha. Otra vez. ✱

COMMODORE SPAIN PRESENTA SOCCER WAR

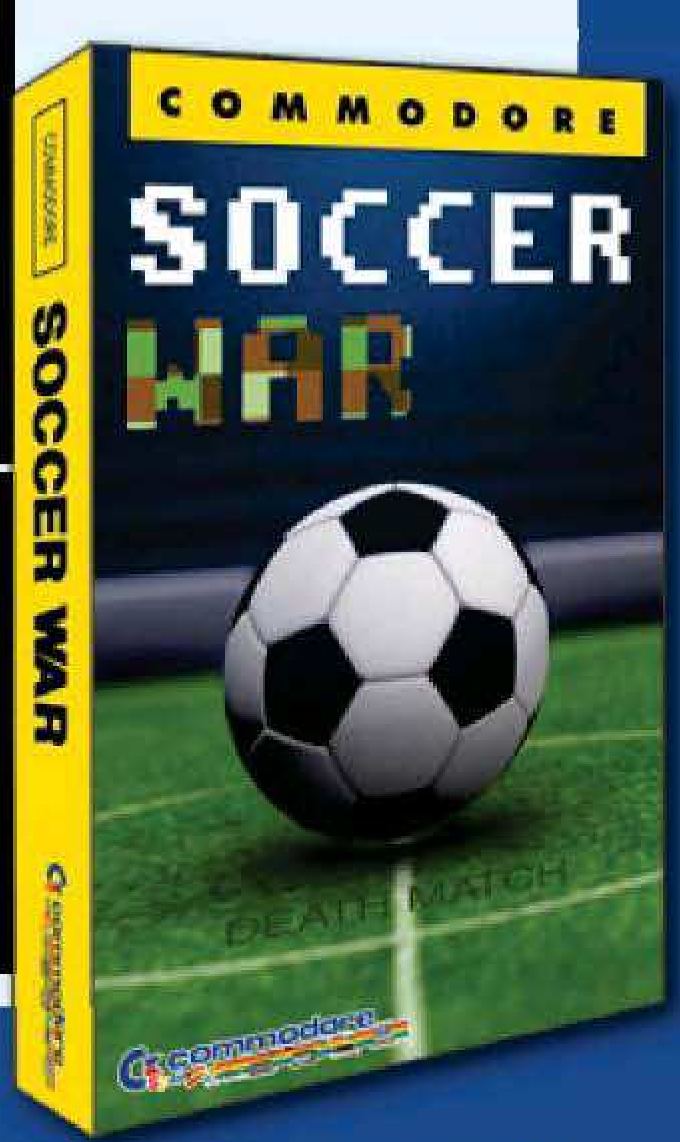
EL CÉSPED SE CONVIERTE EN UN CAMPO DE BATALLA EN ESTE DIVERTIDO HÍBRIDO ENTRE BALOMPIÉ Y SHOOTER.

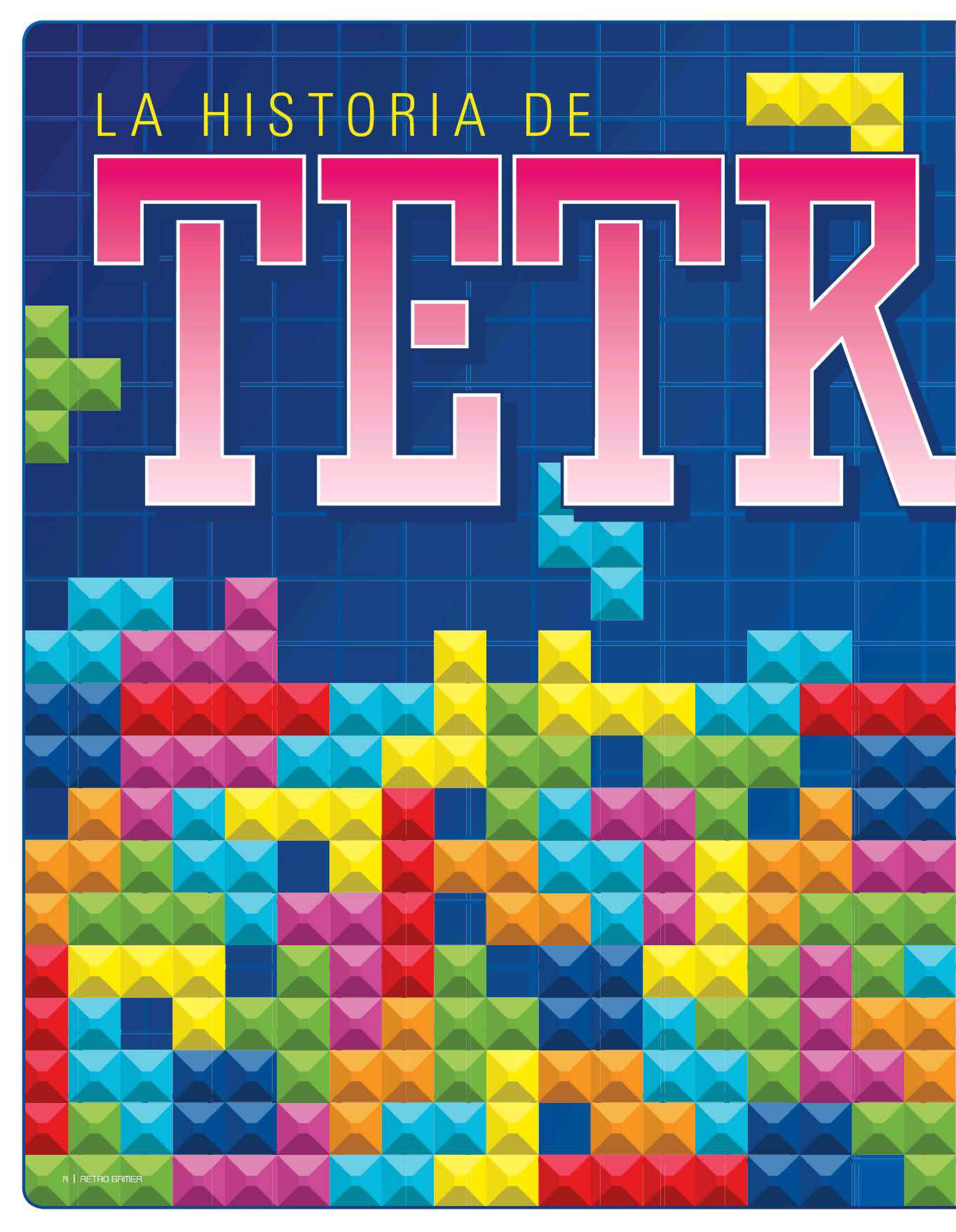
Tres campos de fútbol repletos de obstáculos y más largos que los de *Campeones*, unos jueces de línea que arrojan banderines, espectadores que lanzan sillas, árbitros que usan las tarjetas rojas como si fueran shurikens, balones gigantes y porteros que ejercen de jefes finales: bienvenidos a *Soccer War*, el nuevo lanzamiento de Commodore Spain para el eterno y siempre sorprendente C64.

El balompié y el shooter se abrazan para crear un juego divertidísimo protagonizado por Futbolino, un delantero más agresivo que Mark Lenders, capaz de disparar balones con la cadencia de tiro de una ametralladora. *Soccer War* ha sido desarrollado por Commodore Spain a lo largo de dos meses, aunque nadie lo diría al ver su estupenda factura técnica, y podéis descargarlo gratuitamente para vuestro C64 (o el emulador de marras) desde su web (www.commodorespain.es) tanto en formato "Tap" como en "d64". Además, sus creadores han puesto un concurso en marcha: los 10 primeros que encuentren todos los easter eggs escondidos en el juego podrán conseguir una copia física de *Soccer War*. ¿A qué esperas para hacerte con la tuya? ✱








LA HISTORIA DE
TETR



DURANTE CASI 35 AÑOS, TETRIS SE HA INSTALADO EN LAS MENTES Y LOS CORAZONES DE LOS JUGADORES. SU CREADOR ALEXEY PAJITNOV Y LOS JEFES DEL MUNDO TETRIS, HENK Y MAYA ROGERS, REVELAN COMO UN PUZLE SE CONVIRTIÓ EN UN FENÓMENO

Texto de David Crookes

Hay algunos videojuegos de los que es increíblemente difícil alejarse. También hay juegos que te distraen de las tareas más tediosas de la existencia. ¿Y *Tetris* qué? Un puzle que se mete tan dentro de tu cerebro que puede dar lugar al -médicamente reconocido- 'Efecto Tetris', donde juegas tanto al juego que empiezas a tener alucinaciones con tetrominos que aparecen en tu día a día. Sigue siendo un superventas, con nuevas versiones que mantienen fresco el espíritu de ordenar una y otra vez el campo de juego. Limpiar, suponemos, nunca ha sido tan popular.

Fue una fuerte alianza entre un par de desarrolladores la que consiguió que este icónico puzle alcanzara ventas estratosféricas, y los turbios tejemanejes para su licencia en Occidente podrían formar parte de un best-seller veraniego de los que te obligan a pasar página tras página sin respirar. Objeto también de un documental de la BBC, *Tetris: From Russia With Love*, la historia del origen de *Tetris* es más rica que un oligarca ruso.

Entrar en detalles acerca de qué sucedió entre 1984 y 1989 podría llevarnos este número completo. Resumamos: el ingeniero informático ruso de 29 años Alexey Pajitnov exprimió su modesto ordenador Elektronica 60 en la Academia de Ciencias Soviética de Moscú y creó el prototipo de un intrigante puzle por el que acabarían enfrentándose compañías como Nintendo, Mirrorsoft, Spectrum Holobyte, Andromeda y Bullet-Proof Software.

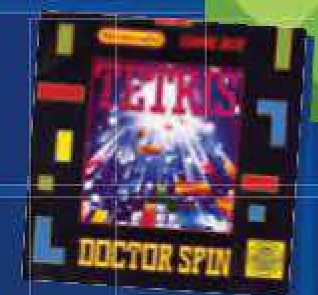
La que comenzó todo fue una versión para PC de 1985, creada por Pajitnov con la ayuda de su colega Dmitry Pavlovsky y de un joven programador llamado Vadim Gerasimov. Se habían inspirado en un juego de tablero, *Pentominoes*, en el que había que ir poniendo 12 tipos de piezas compuestas por cinco cuadrados cada una en una rejilla de 8x8, rotándolas y encajándolas sin que se solaparan. Pajitnov se dio cuenta de que 12 piezas eran demasiadas ("la gente no podría recordar tantas", dice) así que cambió ▶

» La popularidad de *Tetris* se disparó con la versión Game Boy. Acabaría siendo el título más vendido de la consola.

VOLVIÉNDOSE MAINSTREAM

El magistral puzle es tan popular que ha acabado arrasando en otros medios...

MÚSICA



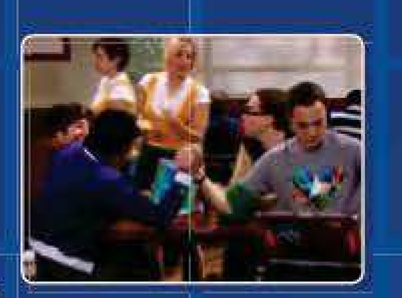
■ El single *Tetris* llegó al número 2 en las listas inglesas en 1992. Se basaba en el tema folclórico ruso del s. XIX *Korobeiniki*, fue creado por Dr Spin (seudónimo de Andrew Lloyd Webber) y el productor Nigel Wright. Otra canción llamada *Tetris*, de Madilyn Bailey, se lanzó este año, con los bloques como metáforas.

LOS SIMPSON



■ En el episodio 9 de la temporada 14 de *Los Simpson* en 2003, Homer intenta meter un montón de maletas en el coche. Cuando Bart le pregunta si será capaz, Homer responde "Tranquilo," mientras suena una melodía conocidísima de fondo. "Para esto sirven todas esas horas jugando a *Tetris*."

TRESTLING



■ Creado en la comedia *The Big Bang Theory*, el Trestling combina "la fuerza física de los pulsos con la agilidad mental del *Tetris*". Sheldon y Raj lo juegan en la primera temporada (en el episodio *The Peanut Reaction*), y la idea es jugar una partida de *Tetris* mientras se disputa un pulso, resultando victorioso quien gane en ambas disciplinas.

ARTE URBANO



Image© Drexel University

■ Proyectando una partida de *Tetris* en la fachada del Cira Centre de Philadelphia en 2014, la instalación artística del Dr Frank Lee creó un impresionante lienzo de 29 plantas en el que jugar, y además ganó el record del mundo a la mayor pantalla de un videojuego. Mientras, LummoBlocks en la Plaza de las Letras de Madrid usó una pantalla gigante que permitía jugar a los viandantes solo con pasear.

MERCHANDISING



■ De camisetas a tote bags pasando por almohadas y luces, la gran variedad de merchandising de *Tetris* puede verse en la calle, en casa y en el trabajo. "El merchandising es una parte importante del negocio," dice Maya Rogers. "Una de las cosas que hemos descubierto es que cualquier objeto que permita a su dueño imaginarse una partida funciona muy bien".

» Imagen del *Tetris* original: el juego ha evolucionado mucho desde sus sencillos gráficos del Elektronica 60.



» [C64] *Tetris* para Commodore 64 formó parte de la primera oleada de conversiones de Mirrorsoft.

▶ los pentominos por tetrominos (formas geométricas compuestas por cuatro cuadrados conectados ortogonalmente), reduciendo las posibles formas a siete.

A partir de ese momento, el juego inició su carrera fuera de la URSS. Fue portado a Apple II y Commodore 64 por programadores húngaros y para 1987 ya había sido convertido a muchas máquinas de los mercados norteamericano y europeo. El año siguiente, el jefe de Bullet-Proof Software, Henk Rogers, descubrió el juego en el Consumer Electronics Show de Las Vegas y no dudó en hacerse con los derechos. Lanzó versiones para NES y PC en Japón y, después de varios viajes a Moscú, algunos ataques de pánico y compañías creando versiones para las que no tenían permiso, acabó con, entre otras cosas, la licencia para producir adaptaciones para portátiles. De ahí a los brazos de Nintendo y la Game Boy en 1989. Incluido en el bundle de la consola, se convirtió en el puzle más vendido de todos los tiempos, con más de treinta millones de copias despachadas.

Tetris encajó con el formato portátil extremadamente bien. "La Game Boy tenía una pantalla monocromo pequeña, pero *Tetris* era perfecto, porque los bloques eran fáciles de distinguir y manipular", dice Rogers. Era perfecto para partidas rápidas e inmediatas, al ser muy sencillo aprender a jugar con él. Solo había que mover las piezas a izquierda derecha, rotarlas y encajarlas con otros bloques. Cada línea conseguida era eliminada del juego, y cuatro líneas seguidas formaban un tetris. La cuestión era mantener las piezas en juego para que los bloques no llegaran a la parte superior de la pantalla.

"Para mí, la Game Boy se hizo para el *Tetris* y el *Tetris* se hizo para la Game Boy", continúa Rogers. Pero eso no quiere decir que no funcionara en otros formatos. *Tetris* tiene el record mundial del juego más portado, cubriendo más de 70 plataformas. Está disponible en 185 países y 50 lenguajes. Incluso ha ayudado a sanar a los enfermos, y no estamos bromeando: un estudio universitario de 2017 asegura que puede ayudar a prevenir el estrés post-traumático disminuyendo los pensamientos intrusivos, mientras que jugado tres minutos al día puede disminuir en una quinta parte los efectos de las sustancias adictivas.

Mucho de ello se lo debemos a Rogers. En cuanto conoció a Pajitnov en las negociaciones intimó con él. "Era el único que sabía algo de juegos", dice Rogers. "Todos los demás eran burócratas o de la KGB". Rogers también influyó en la dirección del juego. "La meta del original de Alexey era sobrevivir, así que yo le añadí el concepto de juego adicional de recibir puntos por eliminar líneas, y bonus por deshacerte de más de una a la vez, lo que cambió la forma de jugar de la gente", continúa. "También lo dividí en niveles".

Desde ahí, la bola de nieve creció, evolucionó, cambió y chocó con otros juegos y conceptos. Hoy, The Tetris Company reconoce oficialmente más de 220 versiones del juego, y la primera de ellas llegó justo en 1989, cuando Pajitnov, con la ayuda de Andrei Sgenov, diseñó *Welltris*.

En vez de caer por la pantalla, *Welltris* mostraba bloques cayendo al fondo de un pozo. Los jugadores debían mover las piezas de muro a muro considerando cómo encajarían en el fondo y completando líneas verticales u horizontales. Originariamente lanzado para DOS y Mac y portado a ordenadores de 8 y 16 bits, estaba inspirado en otro puzle, *Blockout*, desarrollado en Polonia por California Dreams.

"No me gustaba *Blockout*", explica Pajitnov. "Usaba bloques creados con gráficos en wireframe que solo mostraban los bordes, y pensé mucho acerca de cómo hacerlos yo. Esencialmente, pensé en *Welltris* como un juego en 2D con cierto ▶

EL ADN DE TETRIS

Alexey Pajitnov nos cuenta por qué Tetris es tan maravillosamente adictivo

SCOR
793
LEVEL
1
LINES
10

ABUNDANTES RECOMPENSAS

■ "El juego tiene un estupendo y muy natural sistema de premiar y castigar al jugador. Todos los logros se premian con puntos y simplificando el entorno del juego, mientras que los errores se castigan con un aumento de la presión."

PLACERES INESPERADOS

■ "Tiene momentos muy excitantes, como cuando eliminas cuatro líneas de golpe con un tetromino (un tetris) o T-spins, cuando un tetromino con forma de T entra justito."

PÓNLO Y JUEGA

■ "*Tetris* tiene una buena curva de aprendizaje: hay un periodo largo en el que el jugador siente que su habilidad está subiendo de forma placentera."

CONTROLES SENCILLOS

■ "Las acciones que se requieren para jugar con éxito a *Tetris* son razonables y sencillas." Básicamente, mover a derecha e izquierda las piezas y hacerlas rotar.

DIVERTIDÍSIMO

■ "El juego tiene un ritmo placentero y es divertido de jugar, ver cómo se juega y competir."

ACCIÓN PUZLE FRENÉTICA

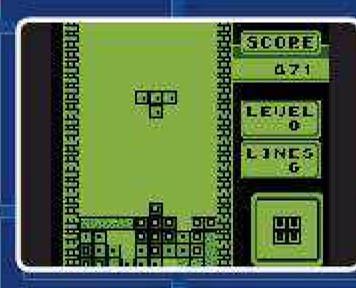
■ "*Tetris* combina resolver puzles y acción en tiempo real," dice Pajitnov, señalando cómo los jugadores tienen que pensar rápido mientras encajan piezas para que desaparezcan.

LAS CONVERSIONES

Las versiones oficiales de Tetris que más tiempo te robarán

NINTENDO

GAME BOY



■ La versión de Game Boy es la más icónica, con un Tetris que es pura delicia en pantalla verde. El juego mostraba la siguiente pieza, guardaba puntuaciones y subía de nivel a las diez líneas.

NES



■ Hubo tres versiones para NES y esta es la de Nintendo. Solo permitía partidas para un jugador, pero los bloques se distinguían de forma más clara que en la versión de Tengen, y era más fiel al juego original.

SPECTRUM HOLOBYTE

DOS



■ Esta fue la versión que tuvo originariamente pegados a sus teclados a los jugadores de PC. No solo era rápida y suave, sino que permitía que cambiaras el escenario sobre la marcha.

APPLE II



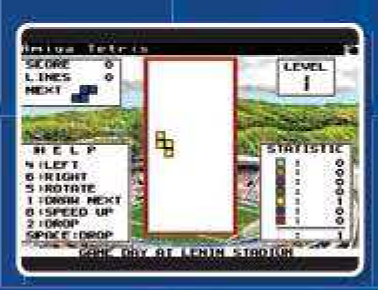
■ Después de escoger nivel de dificultad y altura del espacio de juego, puedes entrar en faena. Las piezas caen muy lentamente, casi con torpeza, al ritmo de música folclórica rusa, pero los fondos dan variedad.

ATARI ST



■ Spectrum Holobyte produjo su propia y fantástica versión de *Tetris* para Atari ST. Tenía unos fondos impresionantes con iconografía clásica rusa y unas agradables tonadillas de la Europa del Este.

AMIGA



■ La disposición de las teclas de control podría haber sido mejor, pero este port evitó el espanto de la versión de Mirrorsoft y el resultado es una encarnación del juego que se percibe como más fiel al original.

MIRRORSOFT

COMMODORE 64



■ Gracias a un fondo en blanco y negro las rudimentarias piezas de colores de esta versión consiguían destacar. Gráficamente era único y tenía una atmósfera ciertamente especial.

ZX SPECTRUM



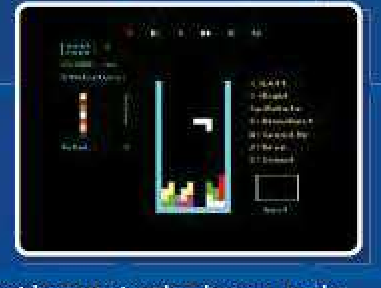
■ Dependiendo si jugabas a la versión de 48k o 128k, te encontrabas con distinta música y, o bien efectos de sonido, o bien una melodía que sonaba mientras te enfrentabas a esta versión asombrosamente suave.

AMSTRAD CPC



■ Con una absolutamente horrenda melodía de fondo, la versión de *Tetris* para CPC tenía gráficos horribles, un incomprensible fondo con barras verticales y controles frustrantes. No el mejor port, desde luego.

BBC MICRO



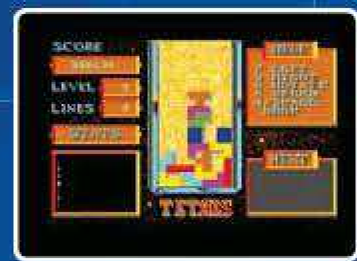
■ Un port de *Tetris* básico y glorioso, que incluye diez niveles de dificultad y que literalmente te lanza directo a la acción. Lo peor es que el sonido son simples beeps, nada de música para entrar en ambiente.

ATARI ST



■ Es un enigma por qué Mirrorsoft decidió incluir una especie de interferencia amarilla tras el terreno de juego en su versión del juego, aunque puede desconectarse. Las tablas de records son muy exigentes, también.

AMIGA



■ Casi idéntica a la versión de Mirrosoft para Atari ST, solo que con una música que podía llegar a ser bastante molesta, y con un interesante efecto de perspectiva en los bloques. Apareció en el Top 100 de *Amiga Power*.

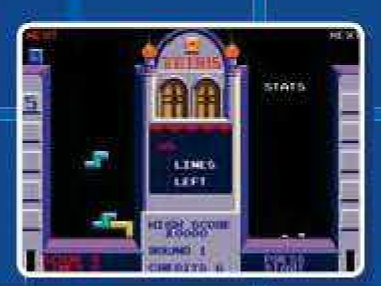
TENGEN

NES



■ Esta versión de Tengen suele considerarse la mejor para NES gracias a su presentación (bloques de colores que pasan a tener el mismo color cuando caen), y hay opción de cooperativo, versus y contra la IA.

ARCADE



■ El cartucho NES de Tengen estaba influenciado por esta versión de *Tetris*: la recreativa de Atari Games. Por supuesto, los gráficos y sonidos del arcade eran sencillamente impresionantes.

SEGA

ARCADE



■ El arcade de Sega de *Tetris* fue un éxito en Japón, donde los jugadores adoraban el modo maratón. Las piezas pueden rotarse en sentido contrario a las agujas del reloj, y también con las piezas en el fondo de la pantalla.

MEGA DRIVE



■ Nintendo acabó siendo sinónimo de *Tetris* porque los esfuerzos de Sega fueron legalmente ninguneados. Pero vale la pena probarlos: se puede rotar las piezas en dos direcciones y hay modo para dos jugadores.

BULLET-PROOF SOFTWARE

NES



■ La primera versión de *Tetris* para NES llegó de la mano de Bullet-Proof y es la menos conocida. Hay que eliminar 25 líneas para avanzar y se dispone de tres vidas para conseguir el objetivo.

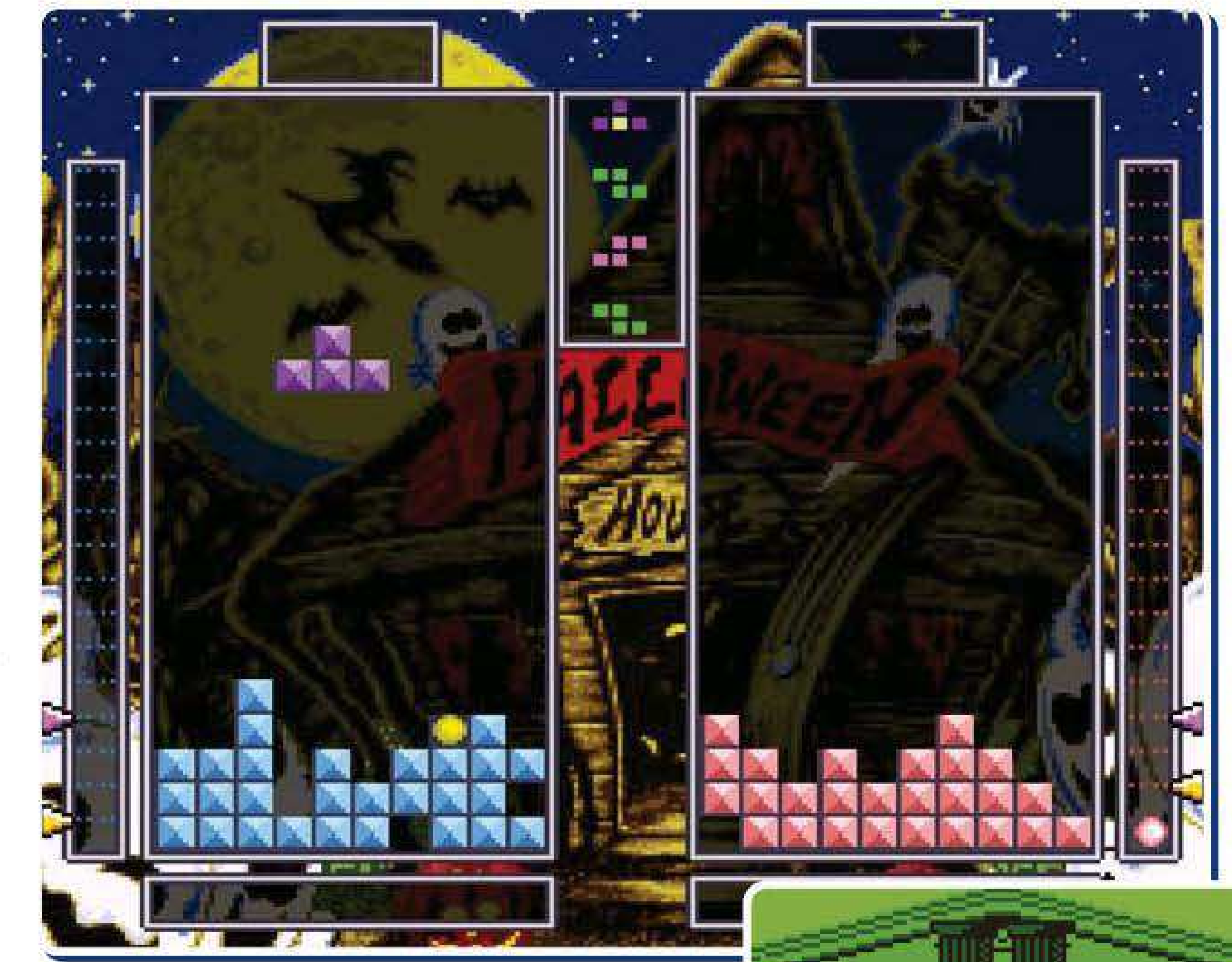
MSX2



■ Con una presentación estupenda y tres vidas, como la versión de NES, *Tetris* en MSX era detallado pero lento. Eso sí, tener que pulsar "arriba" para que las piezas rotaran era muy confuso.

"DR MARIO FUE UN DESCARADO INTENTO DE SUSTITUIR A TETRIS"

Henk Rogers



» [SNES] *Tetris Battle Gaiden* fue un lanzamiento exclusivo de Japón de Bullet-Proof Software donde los jugadores compartían una misma cola de piezas.

» [Game Boy] Pajitnov experimentó con *Tetris* y creó *Hatris*, con parejas de sombreros cayendo del cielo.

▶ planteamiento 3D, haciendo que piezas planas cayeran por las superficies de los muros. El efecto del salto de las piezas de muro a muro, especialmente en el fondo, usa efectos 3D muy complicados, pero aún conserva la adicción de *Tetris* porque trabaja con piezas en 2D".

Welltris fue seguido por *Hatris*, una versión más peculiar de *Tetris* porque, como el nombre sugiere, implica sombreros. Los jugadores tenían que apilar cinco sombreros de estilo idéntico, y sigue siendo uno de los títulos favoritos de Pajitnov. "Al principio consideramos la idea de hacer algo con utensilios de cocina, pero al final pensamos que sería más loco con sombreros. Era muy divertido y no parábamos de jugarlo, teníamos la esperanza de que fuera popular".

Rogers también lo pensaba y lo lanzó para NES, Game Boy y TurboGrafx-16, con una versión para arcade creada por Video System. "Pero las ventas no cubrieron las expectativas", se lamenta Pajitnov. "Aún no me explico qué falló y por qué no resultó tan adictivo como queríamos que fuera. Pensamos que tenía algunos elementos muy inteligentes, así que fue una gran decepción". Menos le extrañó el fracaso de *Faces Tris III*. Aunque el juego ganó el premio a Mejor Juego de Acción/Arcade en los Excellence in Software Award de la Software Publishing Association, Pajitnov, que trabajó en él con Vladimir Pokhilko, admite: "Personalmente, no me gusta mucho. Lo hicimos para Spectrum Holobyte y era interesante porque las piezas formaban una cara humana. Pero de algún modo, el efecto de tus errores era una imagen muy fea en la pantalla". Al final, *Faces Tris III* fue el último juego estilo *Tetris* que *Pajitnov* creó directamente. Pero la franquicia continuó.

Se hizo un gran esfuerzo para que *Tetris* se mantuviera vivo. *Super Tetris* tenía relámpagos, multijugador para dos (cooperativo y competitivo) y, de forma crucial, bombas que podían eliminar entre 2 y 16 bloques. *Tetris 2 + Bombliss*, de Bullet-Proof Software, incluía tetris tradicionales, pero también juegos en los que había que conectar bombas a la piezas para provocar explosiones. *Tetris 2*, de Nintendo, cambió el ritmo y añadió tetrominos irregulares, algunos de los cuales no encajaban con los demás. También incluyó bombas, juego simultáneo para dos y puntos extra por unir bloques del mismo color. Como sugería la caja, era un "desafío *Tetris* más duro".

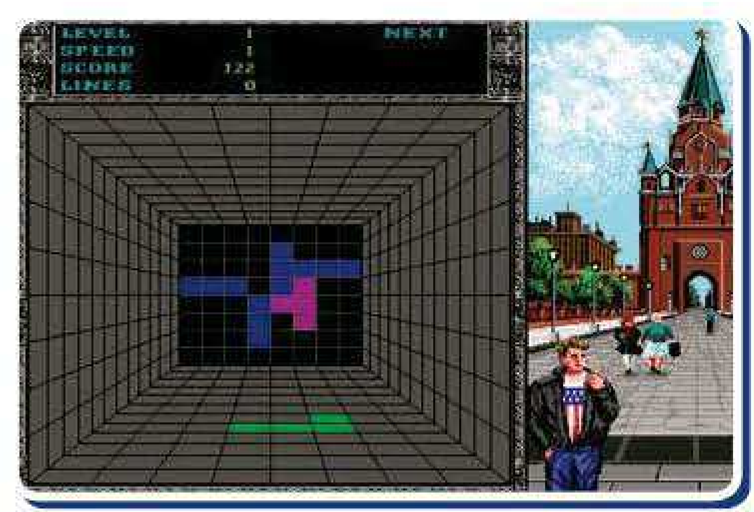
"Esos me gustaron, pero el que disfruté de verdad fue *Tetris Battle Gaiden*, posiblemente uno de los mejores", dice Pajitnov de estas primeras iteraciones. *Tetris Battle Gaiden* fue publicado para SNES por Bullet-Proof en 1993. "Era realmente innovador y tenía ideas muy buenas: pusieron niveles extra por encima del típico juego de *Tetris* y cuando recogías especiales, los podías usar como defensa o ataque", continúa Pajitnov. "Pero desafortunadamente se programó a toda prisa y no lo pulieron lo suficiente. Un juego de ese tipo necesita tres o cuatro años para equilibrarlo adecuadamente y que sea divertido. El equilibrio en un juego es parte del proceso de testeo y a menudo se hace con plazos muy ajustados".

Aún así, Tetris Battle Gaiden obligaba a los jugadores a repensar sus estrategias. Los jugadores podían derrotar a sus oponentes con cuatro poderes especiales que se le otorgaba a cada personaje jugable, y la victoria era cuestión de velocidad, ritmo y estrategia. Fue derrotado en ventas por *Dr Mario* (pese a ser uno de los mejores juegos inspirados en *Tetris*). "Me cabreó mucho ese juego", admite Rogers. "*Dr Mario* fue un descarado intento de sustituir a *Tetris* y creo que lo hicieron de forma bastante cutre".

Originariamente concebido para NES y Game Boy, *Dr Mario* fue mejorado y empaquetado con *Tetris* en SNES para el lanzamiento de *Tetris & Dr Mario* en 1994. No afectó a la franquicia, en cualquier caso, ya que Rogers se encargó de afianzar su relación con Nintendo, ("que ya era buena antes de *Tetris*" dice, habiendo publicado *Black Onyx*, primer RPG japonés para NES en 1988). Esto llevó a que Bullet-Proof Software lanzara *Super Tetris 3* para SNES a finales de 1994.

Un año después, Rogers creó una nueva compañía, Blue Planet Software, con base en Hawái, y se convirtió en agente exclusivo de la marca *Tetris*. En 1996 formó The Tetris Company, con una serie de guías para controlar ciertos estándares de calidad y consistencia en los juegos que se crearan a partir de ese punto. Todos los *Tetris* en lo sucesivo debían cumplir una serie de puntos si los desarrolladores *third-party* querían que su juego consiguiera una licencia de la marca. Por ejemplo, se especifica qué botones deben hacer cada acción, para que los jugadores puedan pasar de una plataforma a otra cómodamente. También abarca la rotación de las piezas, cómo aparecen los nuevos bloques y cómo deben comportarse.

Rogers y Pajitnov intentaron mantener el nivel. Y quizás más importante: Pajitnov empezó a ser recompensado por su trabajo. Hasta ese punto no había recibido un solo rublo por sus esfuerzos debido a las complicaciones de los contratos en ▶



» [DOS] Con *Tetris* siendo un triunfo comercial, Pajitnov intentó repetir el éxito con *Welltris*.

BLOCK BUSTERS

Algunas secuelas estuvieron a la altura del original

TETRIS: THE GRAND MASTER ▸

■ Esta recreativa dio la oportunidad a los jugadores más avanzados de demostrar sus reflejos. El contador de niveles se incrementaba según las líneas se iban completando. La velocidad iba subiendo hasta que llegaba un momento en el que las piezas caían instantáneamente (velocidad conocida como 20G).



TETRIS DS ▸

■ Aparte del modo estándar de *Tetris* (con homenajes a los juegos de 8 bits de Nintendo incluidos, y figuras pixeladas rotando en ambas pantallas), *Tetris* para la portátil DS es una muy digna sucesora de su histórico precedente en Game Boy. Su modo táctil hace buen uso del stylus, aunque los jugadores más tradicionales preferirán seguir con la clásica cruceta.





◂ PUYO PUYO TETRIS

■ El juego de unir figuras de colores *Puyo Puyo* ha sido muy famoso en Japón durante décadas, con babosillas cayendo desde la zona superior de la pantalla y teniendo que ser reorganizadas en grupos de cuatro colores para generar combos. Es estratégico y táctico, y sumado a *Tetris* (en modo Fusion), dio pie a esta secuela que enfatizaba el juego competitivo.



◂ TETRIS ATTACK

■ Fue lanzado en GB y SNES, y es un spin-off con el título de *Tetris* y algo de la mecánica, pero en realidad oculta otra cosa. Las piezas no caen, ni están construidas con cuatro bloques, así que se parece más a otros juegos de la época de unir dibujos iguales para eliminarlos. Aún así, es muy divertido y tiene modos tanto para uno como para varios jugadores.

TETRIS GIANT ▸

■ De la pequeña pantalla de Game Boy al monstruoso arcade de *Tetris Giant*, la franquicia ha pasado por todos los tamaños. Aunque la acción frenética en pantalla gigante es atractiva, hay trampa: la cuadrícula aquí es de un casi inmanejable 6x7 en vez del habitual 10x20. Eso sí, los demenciales controles, con botón y mando gigantes, rojo y verde, llaman la atención.



MAGICAL TETRIS CHALLENGE ▸

■ Producida por Capcom, incluye personajes Disney y, aún más importante, algunas innovaciones muy majas. El Sistema de Aterrizaje Temporal te permite ver dónde va a caer la pieza, mientras que el modo mágico permite enviar piezas peliagudas de más de cuatro bloques al rival. Tiene una música estupenda.





◂ SUPER TETRIS 3

■ Creado por Blue Planet Software para SNES, funcionaba con la tradicional *Korobeiniki* como música de fondo y además permitía partidas para cuatro jugadores simultáneos e incluía un modo estilo *Bombliss*, llamado Sparkliss. A todo ello se sumaba el modo Magicaliss: si se conseguía una línea de un solo color desaparecían todas las piezas del mismo.



◂ TETRIS BLITZ

■ Henk Rogers nos dice que quería bajar el tiempo de juego de *Tetris* por debajo de los dos minutos en este juego de iOS y Android para que fuera jugable en el metro y el bus. *Blitz* te obligaba a gastar con su modelo freemium, pero destacaba por su magnífico sistema de control táctil.



TETRIS PARTY DELUXE ▸

■ Con una buena cantidad de variantes de *Tetris* recopiladas, este título de Wii y DS incluía muchos modos divertidos, como Field Climber, que obligaba a los jugadores a llevar a un pequeño personaje a lo alto de la pantalla, o Bombliss, que no se veía desde 1993. El modo Sprint te pone a intentar hacer 40 líneas en el menor tiempo posible. Y también había multi.



TETRIS ULTIMATE ▸

■ Lanzado en 2014, este juego marcó el 30 aniversario de *Tetris* y fue desarrollado para Nintendo 3DS, y luego portado a PlayStation 4, Xbox One, PlayStation Vita y Windows. Tenía tabla de records, un estupendo multijugador online y la posibilidad de competición para hasta siete jugadores. También había, para completar, modos contrarreloj y maratón.



“ERA TREMENDAMENTE INTELECTUAL, Y AÚN LO DISFRUTO DE VEZ EN CUANDO”

Alexey Pajitnov

▶ la era soviética. En su lugar había cedido sus derechos al gobierno por diez años, así que cuarenta millones de unidades vendidas no le habían reportado beneficios. Cuando los derechos revirtieron a su persona, pudo empezar a cobrar royalties. “Eso estuvo bien”, dice modestamente.

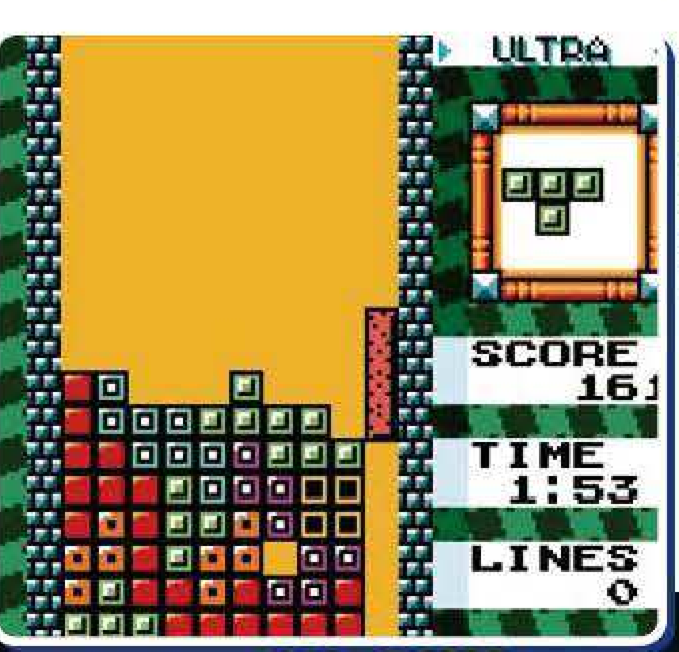
Mientras, habían llegado un par de lanzamientos para Virtual Boy: *V-Tetris* de Bullet-Proof en Japón y 3D *Tetris* de Nintendo solo para Estados Unidos, añadiendo el primero un puzle cilíndrico, y proponiendo el segundo bloques 3D con gráficos *wireframe*. Mientras, *Tetris Blast* llegó en 1996 para Game Boy como una versión de *Bombliss* que necesitaba piezas-bomba para eliminar líneas, con piezas-dominó y triminos para animar la fiesta. Esta versión tenía un modo torneo bastante interesante que ponía bloques en la pantalla antes de empezar, así como un adorable modo batalla en el que había que destruir a una criatura lanzándole bloques a la cabeza. Mientras, un nuevo modo llegó a *Tetris Plus*, en el que había que hacer que un profesor/escalador llegara al fondo de la pantalla eliminando bloques debajo de él, intentando no aplastarle la cabeza con unos afilados pinchos en la zona superior.

Pero ninguno de ellos era tan estrafalario o innovador como llegó a serlo *Tetrisphere*. “Era un proyecto muy extraño que hice con un amigo de entonces, Ken Lobb”, dice Pajitnov. “Trabajábamos en Microsoft juntos y estaba fascinado con la idea de ubicar *Tetris* en una esfera. Pero era demasiado complicado, aunque fue muy interesante trabajar en ello”.

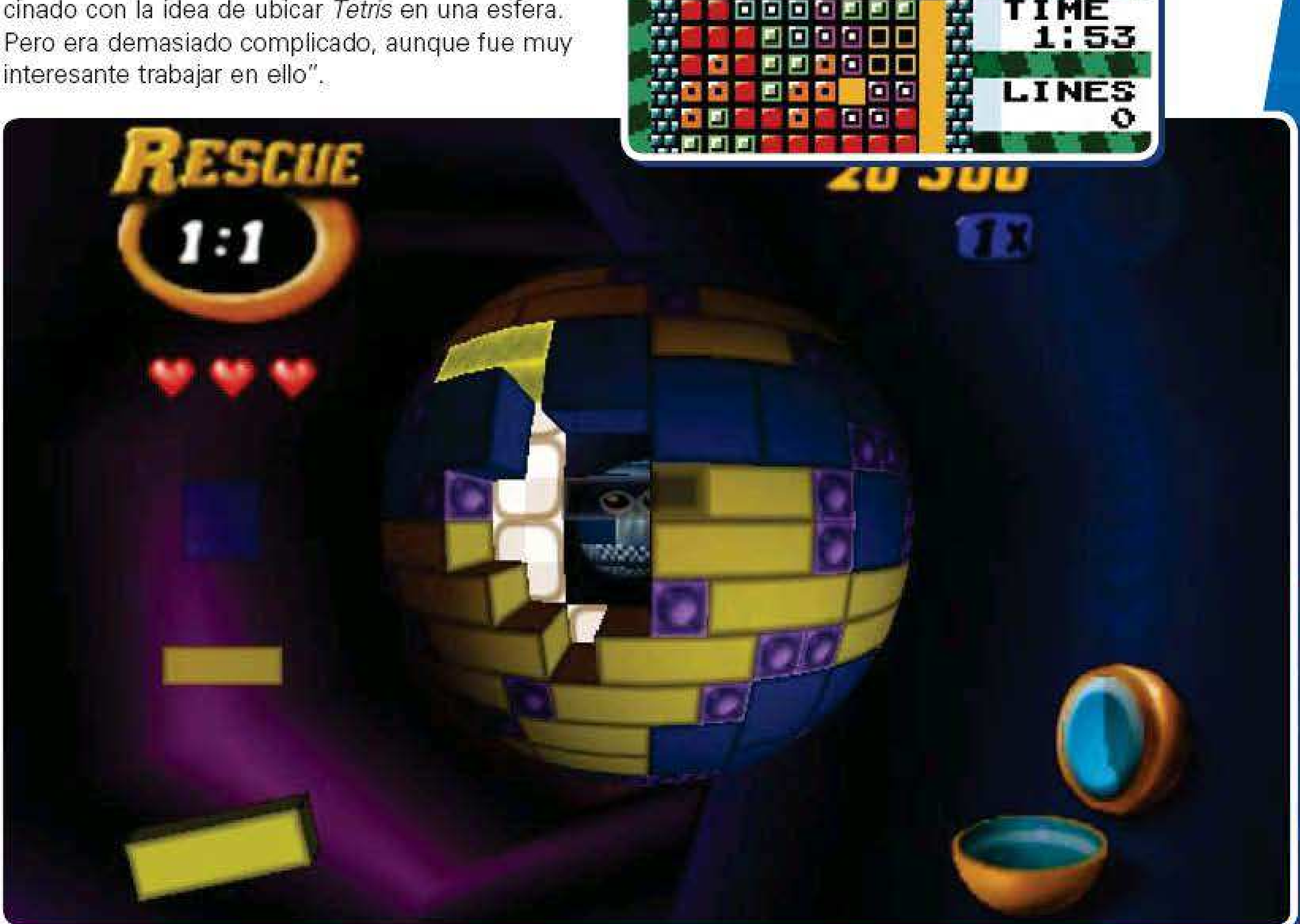
Desarrollado por H20 Entertainment y publicado para N64 por Nintendo of America, *Tetrisphere* fue revolucionario y estaba pulido casi hasta la perfección, pero requería un largo aprendizaje. Quizás por primera vez un juego de *Tetris* exprimía los límites gráficos de una máquina. Completamente original, ponía en juego una esfera rotatoria de la que había que ir eliminando bloques para revelar el núcleo. “Era muy intelectual y aún así lo sigo disfrutando de cuando en cuando”, dice Pajitnov.

Hubo más títulos para N64. *Tetris 64* fue lanzado en Japón y fue famoso no solo por permitir el juego para cuatro, sino también por ser el único que hizo uso del Biosensor de SETA, un artilugio que se conectaba al puerto de extensión del controlador y venía con un clip para la oreja. El aspecto era ridículo, pero calculaba el ritmo cardíaco del jugador y alteraba el ritmo del juego dependiendo de lo calmado que estuviera el usuario. El concepto era más loco que *Tetris 4D* de Dreamcast o *Kids Tetris* de Hasbro. *Tetris DX*, una versión del juego para Game Boy Color de 1988 sí que fue una pequeña joya.

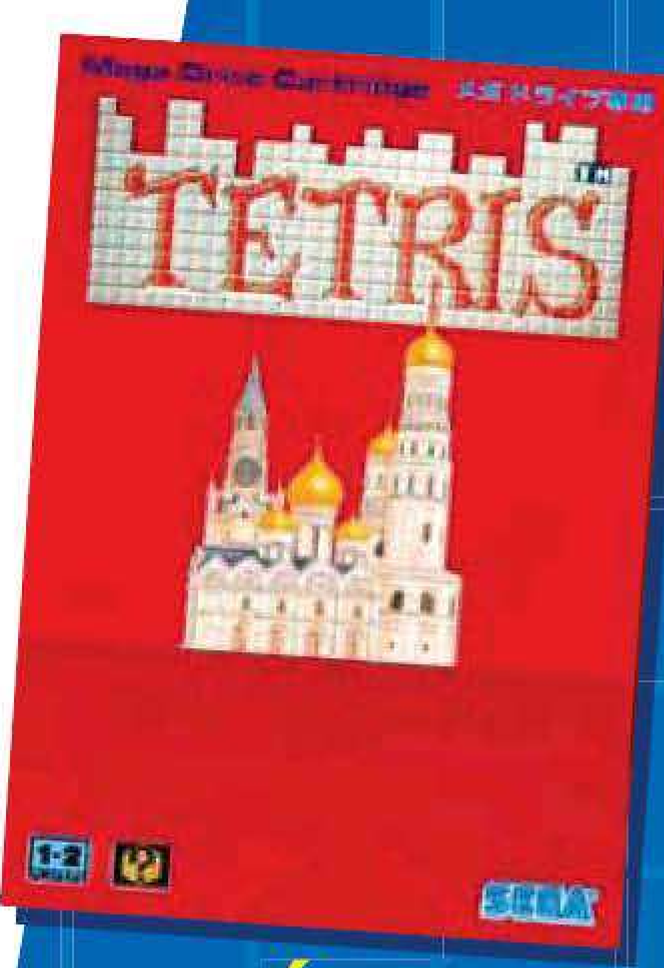
“Para *Tetris DX*, Nintendo vino con la Game Boy Color y nos preguntó si podíamos hacer el mismo juego que en GB”, dice Rogers. “Pero diseñamos el modo ultra, que tenía un límite de tiempo de tres minutos. Lo llamamos ultra por Ultraman, que cuando el mundo se va a ir al infierno, tenía tres minu- ▶



» [Game Boy Color] *Tetris* llegó a GBC como *Tetris DX* que incluía un modo Ultra de tres minutos.



» [N64] *Tetrisphere* era un juego de gloriosos gráficos que dio un giro a la franquicia *Tetris*.



¡¿CUÁNTO DICES!?

El Tetris más buscado, y caro, de todos los tiempos.

En julio de 2011, un usuario de eBay puso a la venta la versión de Mega Drive de *Tetris*. ¿El precio de compra directo? Un elegante millón de dólares, pero es que este juego (firmado por Alexey Pajitnov, nada menos) es el más raro de todos los ports de *Tetris*. Se cree que existen unas diez copias en todo el mundo, así que no es raro que se cotice de esa manera.

La razón de que haya tan pocas unidades está relacionado con el follón que rodeó a las licencias iniciales de *Tetris*. Bullet-Proof Software tenía los derechos de consola en Japón y el cartucho de Sega, producido a la vez que el arcade de System-16 tuvo que interrumpir su fabricación.

Sega destruyó la producción hasta ese momento, pero se salvaron algunas copias. Si eso es merecedor de tal cantidad de dinero es algo que está sujeto a debate. Se cree que el vendedor – shinsnk – compró el juego originariamente por 16.000 dólares cuatro años antes y, la verdad, esa cantidad se acerca un poco más a lo que podemos considerar un precio justo.



» [N64] *Magical Tetris Challenge* combinó Tetris con, bueno... magia, junto a montón de personajes de Disney.



EL EFECTO TETRIS

El icónico puzle se adentra en el mundo de la realidad virtual.

De acuerdo con un estudio de la Universidad de Harvard del año 2000, el 60 por ciento de la gente que juega a *Tetris* durante más de siete horas a lo largo de tres días acaban viendo bloques que caen, después de abandonar el juego. También miran a los edificios e imaginan cómo se mueven los bloques, e incluso llegan a soñar con esos malditos tetrominos.

Así que... ¿Qué han hecho las mentes pensantes tras *Tetris*? Bueno, han licenciado un alucinógeno juego llamado *Tetris Effect*, con nombre inspirado en el fenómeno. Es más, las llaves del reino se las han brindado al CEO y presidente de Enhance Tetsuya Mizuguchi, que creó *Lumines* y *Rez Infinite*. Será lanzado en PS4 con soporte para PS VR y promete infiltrarse en tu mente como ningún otro juego antes.

"La idea tras *Tetris Effect* es amplificar esa sensación mágica en la que no puedes sacar las piezas de tu cabeza, y no hablo solo de piezas cayendo, sino también de gráficos, sonidos, música... Todo," escribió Mizuguchi en el PlayStation Blog.

Dice que se usarán elementos del fondo, audio, efectos y, como guinda, piezas que palpitarán, bailarán, brillarán, explotarán y sonarán. Habrá más de 30 niveles con música, personajes y animaciones que buscan provocar una respuesta y un estado de ánimo muy específicos.

"LOS MÓVILES HAN CAMBIADO DE FORMA RADICAL CÓMO SE JUEGA"

Maya Rogers



» [Arcade] *Tetris: The Absolute The Grand Master 2 Plus*: un galimatías, pero su dificultad no hace prisioneros.

▶ tos para derrotar a los monstruos. Se convirtió en una especie de estándar".

Sin embargo, podía empezar a percibirse cierto agotamiento en la fórmula. *Tetrisphere* era la prueba de que el concepto podía modernizarse y manipularse permaneciendo fiel a la idea original, pero hubo otras aproximaciones a *Tetris* mientras éste se mantenía como un pilar esencial para los videojuegos.

Justo antes de la llegada del siglo XXI, por ejemplo, las recreativas fueron bendecidas con *Tetris: The Grand Master*, una oportunidad para que los jugadores demostraran hasta qué punto eran habilidosos. También estaba *The New Tetris* para Nintendo 64, con renders en tiempo real de edificios famosos y una nueva mecánica con la que podías hacer bloques de cuatro por cuatro que, cuando desaparecían, generaban líneas de gran puntuación. Los jugadores también podían intercambiar la pieza que caía con la siguiente, y ver los tres próximos bloques para planificar mejor. También estaba *The Next Tetris*, que permitía eliminar bloques próximos, así como enigmáticas piezas de múltiples colores. Y, por supuesto, *Magical Tetris Challenge*, desarrollado por Capcom, con Mickey Mouse, Minnie, Donald y Goofy como protagonistas, y que permitía jugar a siete variantes del juego, siendo especialmente divertido el que estaba 'cabezabajo', ya que cada línea que se limpiaba pasaba a sumarse a tu contrincante. *Tetris Worlds* dio el giro definitivo con las piezas que podían rotarse incluso después de haber sido colocadas.

En 2002, Rogers lanzó Blue Lava Wireless para desarrollar versiones para móviles de *Tetris*, que acabó vendiendo a Jamdat tres años después, junto a una licencia exclusiva de 15 años del juego. Esa prioridad pasó a Electronic Arts en 2006, año en el que llegó *Tetris* para iPod. Más importante fue la llegada de *Tetris DS*, al que siguieron secuelas de *Grand Master* y *Tetris Elements* (que permitía importar MP3 e incorporaba el mundo real en *Tetris*). "Con *Tetris DS* fuimos capaces de llevar el juego a otra portátil Nintendo, e se hizo un gran trabajo implementándolo", dice Rogers.

La versión para DS hace uso de las dos versiones de la portátil y fue una delicia para los jugadores de 8 bits gracias a sus temas basados en *Donkey Kong*, *Metroid*, *Super Mario Bros* y *The Legend Of Zelda* entre otros clásicos de la compañía japonesa. El modo Torre jugaba a usar la pantalla táctil para liberar globos que ayudaran a limpiar la pantalla de piezas. El juego acabó en los Records Guinness, esta vez como primer *Tetris* wireless, ya que permitía a diez jugadores jugar en local o cuatro vía Wi-Fi, en lo que suponía una revolución de la mecánica clásica de manipular piezas.



» [Wii] *Tetris Party* llevó la locura del puzle a la Wii, y sumó un modo que permitía controlarlo con la Balance Board.

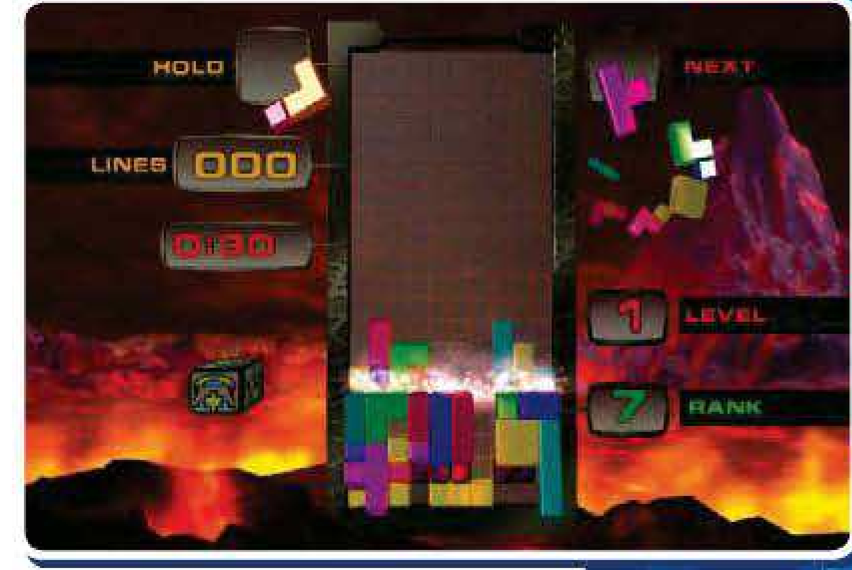
Tetris comenzaba a ser reconocido por su increíble contribución a los videojuegos. En la actualidad, la hija de Rogers, Maya, se ha unido a Blue Planet Software y dirige desarrollo de juegos, licencias globales, marketing, marca y refuerzo de la IP. Ha ayudado a impulsar el sello *Tetris* en diferentes direcciones. En 2010, *Tetris* debutó en iPad y sobrepasó los cien millones de descargas de pago, convirtiéndolo en el juego para móvil más vendido en ese momento. "Si comparas el *Tetris* original con lo que es hoy, es muy diferente", dice Maya Rogers. "Los smartphones han cambiado cómo se juega a Tetris. Ahora se controla con toques en la pantalla. Trabajamos muy duro haciendo prototipos y desarrollando nuevos Tetris para que esté en todas las plataformas".

Las guías de desarrollo de Tetris aún se cumplen. "Somos, técnicamente, una compañía licenciataria, así que licenciamos nuestra IP a distintos desarrolladores, vigilando que sean los correctos para ese mercado", continúa Maya Rogers.

Por ejemplo, Electronic Arts, trabajó en el Tetris casual definitivo, Tetris Blitz, asegurándose de que las partidas duraran un máximo de dos minutos. Pero su mayor éxito reciente ha sido *Puyo Puyo Tetris* en 2014. "Ha sido desarrollado por Sega y está en todas las consolas posibles", dice Maya Rogers. *Puyo Puyo Tetris* salió en Japón para 3DS, Wii U, PS Vita y PS3 antes de ser portado a Xbox One, PS4 y Switch. Esta nueva versión combina los estilos del hit japonés *Puyo Puyo* con *Tetris* en modo Fusion. Es frenético y competitivo, con bloques y puyos alternándose en pantalla, lo que implica interesantes ramalazos estratégicos. ¿Puede mejorarse con *Tetris Effect* y su incursión en la realidad virtual? Habrá que esperar hasta finales de año para saberlo.

Mientras, pervive la preocupación acerca de los clones. "*Tetris* es uno de los juegos más copiados del mundo, y pasamos bastante tiempo limpiando el panorama", dice Maya Rogers. Cuando le preguntamos si alguno de estos clones ha llevado a tener nuevas ideas, añade: "A veces pasa, y entonces acaban como licencias, pero yo diría que la mayoría de las veces hemos pensado en esas opciones". Aún así, al menos afirma que tienen interés. Hasta la fecha, ha habido 500 millones de descargas móviles ("Por lo que respecta a mi cuenta bancaria, esa es mi cifra favorita", ríe).

Por otro lado, a gente también va mejorando su técnica en el juego: el americano Kevin Birrell se convirtió en el primer jugador fuera de Japón en conseguir nivel grandmaster en *Tetris: The Grandmaster 3* en 2015. Pero a la vez hay que mantener fresco el invento. "Nuestra meta ahora es cómo mantener *Tetris* en funcionamiento los próximos 30 años", dice. Seguro que encuentran la forma. *



» [Xbox] *Tetris Worlds* ofreció una gran cantidad de modos nuevos y multi para cuatro.



» [PS4] *Puyo Puyo Tetris* es una gran mezcla de franquicias: en RG nos chifla.



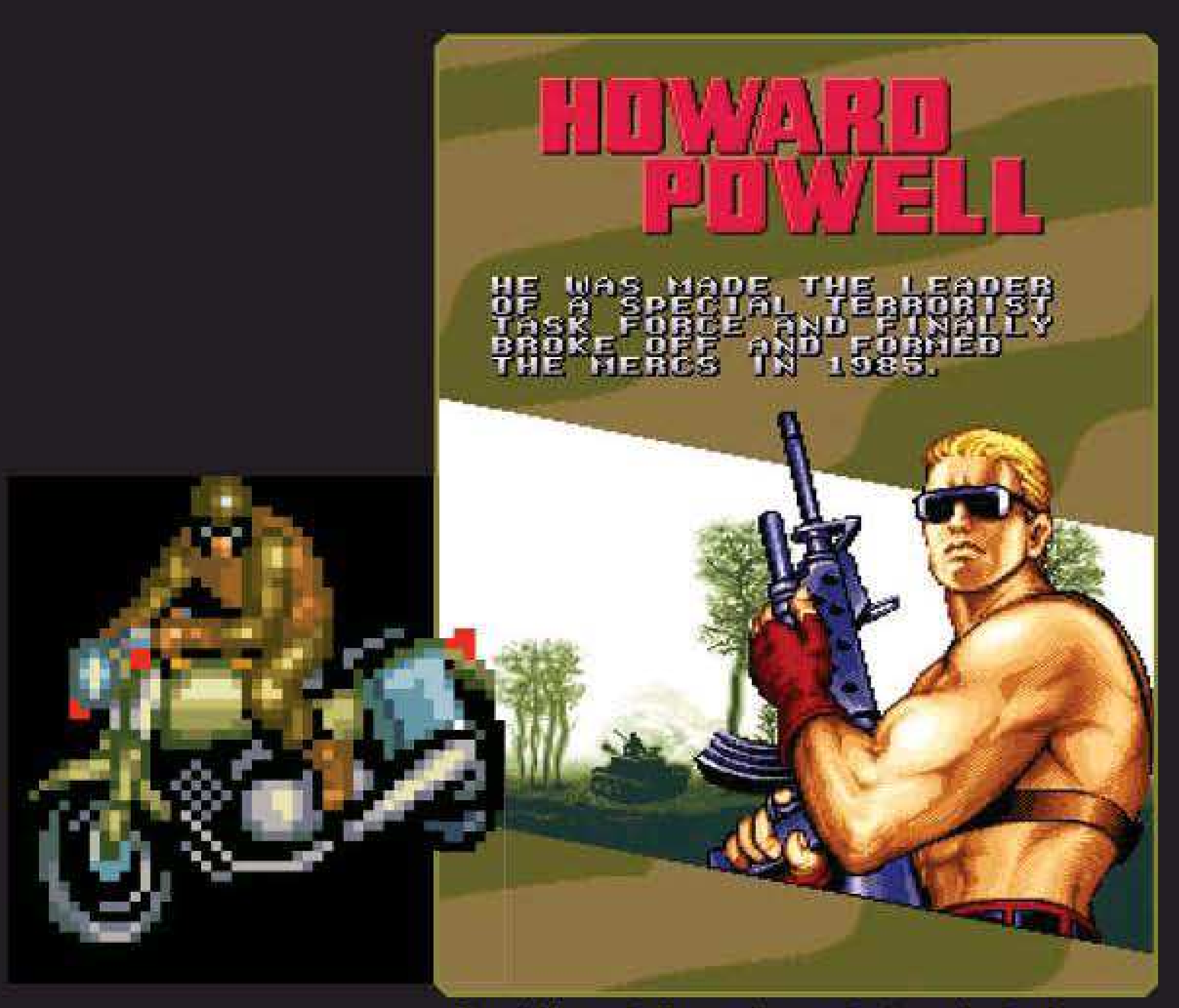
EN 1990 CAPCOM LANZÓ LA SECUELA DE SU EXITOSO COMMANDO, CON SUPER JOE CONVERTIDO EN UN MERCENARIO AL FRENTE DE LA WOLF FORCE. UN AUTÉNTICO FESTÍN DE ACCIÓN PARA TRES JUGADORES.

Texto de Graeme Mason

En el Nº11 de *Retro Gamer España* ya rendimos homenaje a Super Joe, el héroe de Capcom que se enfrentó a un ejército de soldados, tanques, jeeps y torretas en el clásico *Commando*. El mítico supersoldado ha vuelto, y esta vez lidera un equipo de mercenarios embarcados en una misión clandestina. Mientras realizaba una misión de paz por el centro de África, un ex-presidente de los EE.UU. fue víctima de un secuestro por parte de un grupo revolucionario. Ante la imposibilidad de intervenir a nivel oficial, la Casa Blanca encargó a un grupo de mercenarios la tarea de rescatar y sacar del imaginario país de Zutula al dignatario. Al tratarse de un run-and-gun, nos espera mucho fuego enemigo, power-ups y pirotecnia a mansalva; este equipo tiene muchas virtudes, pero el sigilo no se cuenta entre ellas.

Lanzado en Japón en 1990 bajo el título *Senjo No Okami II* (*Wolf Of The Battlefield II*), *Mercs* permite el juego cooperativo para tres jugadores. Uno de ellos encarna a Super Joe, el héroe de *Commando*, que por razones desconocidas ha dejado de ser Boina Verde para trabajar como mercenario. Joe es acompañado por Howard Powell, un antiguo agente antiterrorista y fundador del escuadrón, y Thomas Clarke, ex-miembro de la Fuerza Aérea de los EE.UU. Los sprites de los tres personajes no se diferencian más allá del cambio de color en su escasa ropa, siendo controlados por los jugadores a través de un stick de ocho direcciones y dos botones, uno para el disparo normal y otro para el Megacrush. Para hacer hueco al trío de mercenarios, el mueble de *Mercs* contaba con un monitor panorámico dispuesto en vertical. Y en contraste a *Commando*, en el que un impacto enemigo implicaba la muerte directa, Capcom incorporó una barra de vida para los personajes. Por ello puede dar la impresión inicial de ser más fácil que su predecesor, pero *Mercs* lo equilibra sobradamente arrojando todo lo imaginable, y más, sobre los jugadores a lo largo de seis contundentes niveles (el séptimo es apenas un duelo).

Pero antes de que la cosa se ponga seria, Joe y sus camaradas afrontan una de las primeras fases más fáciles de la historia de los recreativos. Tras aterrizar en una playa, nuestros héroes atraviesan una porción de jungla, destruyendo las palmeras y chamizos que



» [Arcade] Howard y Cia parecían sacados de una boyband

SUPER TORRETA




TORRETA
TANQUE
MEDALLAS
SOLDADO
ESPINACAS
JOE
JEEP



UN ARSENAL A TU ALCANCE

Como en toda profesión, un mercenario necesita buenas herramientas

RIFLE DE ASALTO

■ Es el arma estándar con la que arrancamos el juego, y puede aumentar su potencia de disparo al recoger las sucesivas mejoras ocultas en la cajas. Tiene un disparo ágil y muy efectivo contra los soldados, aunque tiene poca potencia cuando toca enfrentarse a un tanque o a determinados jefazos.

ESCOPETA

■ Tiene menor cadencia de disparo que el rifle de asalto, pero hace mucho más daño, sobre todo en distancias cortas. Al disparar en abanico es muy efectivo contra grupos de soldados, aunque obliga a acercarse cuando toca disparar a tanques y similares.

LANZAGRANADAS

■ Escupe proyectiles explosivos a una velocidad impresionante, pero no lo bastante como para evitar dejar expuesto a nuestro personaje durante un breve segundo. Es muy efectivo tanto contra las tropas de a pie como frente a los vehículos enemigos.

LANZALLAMAS

■ Aunque tiene un alcance limitado, es letal contra la infantería enemiga. Su mecánica de disparo es diferente a la del resto de armas, permitiéndonos rotar la llamarada en todas direcciones, lo que resulta muy útil cuando te atacan por la espalda.

MEGACRUSH

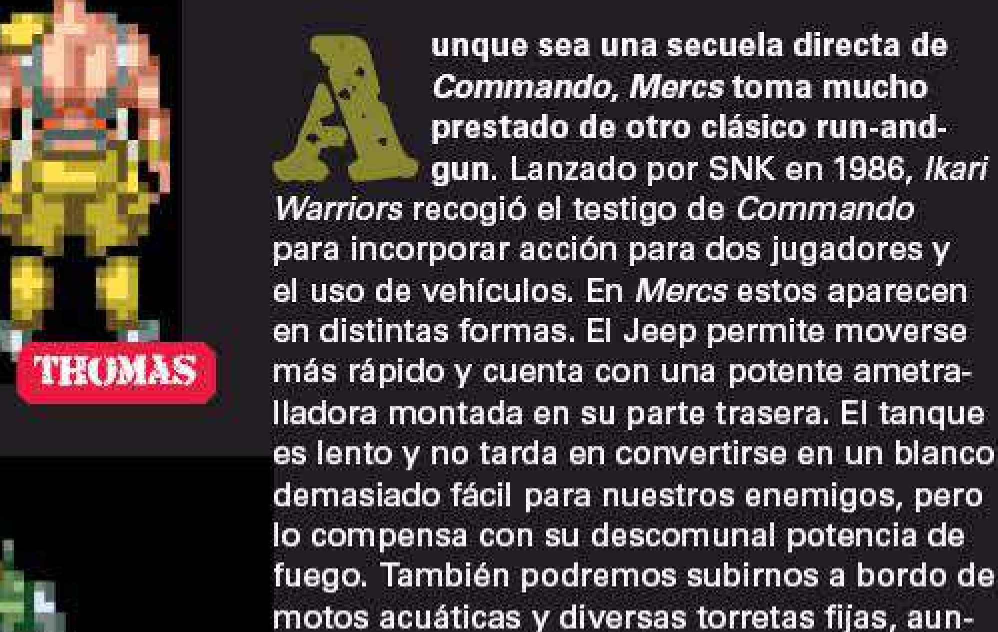
■ Es esencialmente una bomba que convierte en pulpa a todas las tropas enemigas que se encuentren en la pantalla de juego. También resulta muy efectiva contra los blindados y los jefes de fin de fase, diezmando su barra de vida a gran velocidad.



> “Curiosamente, no nos permitieron poner nuestros nombres en el juego”
> Anthony Ball

ejercen de obstáculos, mientras dan buena cuenta de un puñado de enemigos. Un caza Harrier ejerce de jefazo final, aunque siguiendo la tónica del nivel, no plantea demasiadas dificultades, sobre todo para los que hayan llegado hasta allí sin gastar ni un solo Megacrush. Pero ojo, ahí se acaba el paseo. La segunda fase empieza a poner las cosas más interesantes.

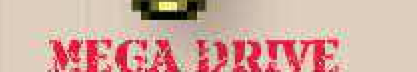




Aunque sea una secuela directa de *Commando, Mercs* toma mucho prestado de otro clásico run-and-gun. Lanzado por SNK en 1986, *Ikari Warriors* recogió el testigo de *Commando* para incorporar acción para dos jugadores y el uso de vehículos. En *Mercs* estos aparecen en distintas formas. El Jeep permite moverse más rápido y cuenta con una potente ametralladora montada en su parte trasera. El tanque es lento y no tarda en convertirse en un blanco demasiado fácil para nuestros enemigos, pero lo compensa con su descomunal potencia de fuego. También podremos subirnos a bordo de motos acuáticas y diversas torretas fijas, aunque estas nos convertirán en patos de feria.

Además de disparar contra todo lo que se mueva, deberemos prestar atención a las cajas de madera repartidas en cada nivel. Al destruirlas encontraremos jugosos ítems y armamento. Las hamburguesas y latas de espinacas recuperarán una pequeña porción de nuestra vida, mientras que el botiquín nos curará mucho más. Las medallas, por su parte, aumentarán nuestra puntuación, aunque las mayores alegrías nos las darán las armas que ocultan algunas de las cajas, y el icono de POW que





LAS CONVERSIONES



MEGA DRIVE

■ Reprogramada por Sega, esta adaptación para MD carece de multijugador pero a cambio ofrece un Original Mode con nuevos escenarios y reclutamiento de soldados. Y claro está, también incluye la recreativa original, lo que lo convierte en el mejor port doméstico de todos.

MASTER SYSTEM

■ La versión Master System también carece del modo multijugador e incorpora el modo extra. A pesar de algunos defectos gráficos, y un formato de pantalla distinto a la recreativa, es una buena conversión que conserva el encanto de la máquina original.



COMMODORE 64

■ Con mucho la mejor de las adaptaciones a ordenadores de 8 bits, aunque tampoco lo tenía muy difícil. Tiene unos gráficos bien definidos, un área de juego considerable y una buena mecánica. Acaba siendo un tanto frustrante debido a la agresividad de los enemigos.



ATARI ST

■ Se hizo a remolque del port Amiga y se nota, al no aprovechar las virtudes del ordenador de Atari. La pantalla de juego es menor que en Amiga, el scroll es brusco y los movimientos de los personajes son lentos, lo que acaba lastrando todo el juego. Una verdadera lástima.



AMIGA

■ Tiertex no se granjeó una buena reputación por sus conversiones para ordenadores de 16 bits (y no digamos para 8 bits), pero aquí hicieron un buen trabajo, respetando el aspecto y las sensaciones que ofrecía la recreativa. Y añadieron un modo para dos jugadores.



ZX SPECTRUM

■ Tiertex intentó reproducir en Spectrum el colorido y la velocidad de la recreativa y casi lo consiguen. El juego se mueve bastante rápido pero acaban pinchando en algunos detalles, como los soldados enemigos, que parecen marionetas.



AMSTRAD CPC

■ Se agradece el esfuerzo por dotar de colorido al port CPC (en lugar de recurrir a la habitual adaptación directa desde Spectrum) y respetar al máximo los elementos de la recreativa, pero esta versión tiene una dificultad infernal, entre otras cosas por la pequeña pantalla de juego.



» [Arcade] El ataque de las carretillas elevadoras. Sal de su camino o serás fiambre.

JEFAZOS

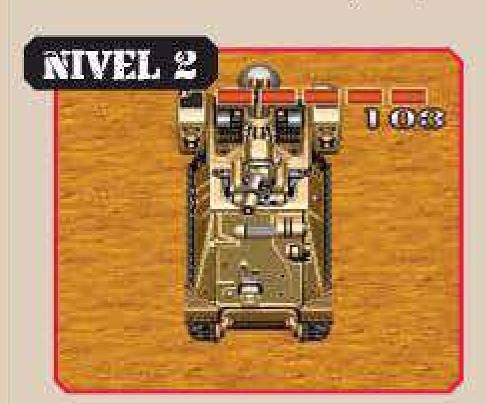
Cómo destruir a las sucesivas máquinas de guerra que te irán saliendo al paso

HARRIER



■ Tras ascender dramáticamente desde la profundidad de un barranco, este caza empieza a escupir plomo sobre la pareja de mercenarios. **CÓMO VENCERLE:** A pesar de su imponente planta, es bastante sencillo de destruir. Solo tendrás que ir esquivando sus ráfagas, que son bastante más lentas que tu personaje.

TANQUE



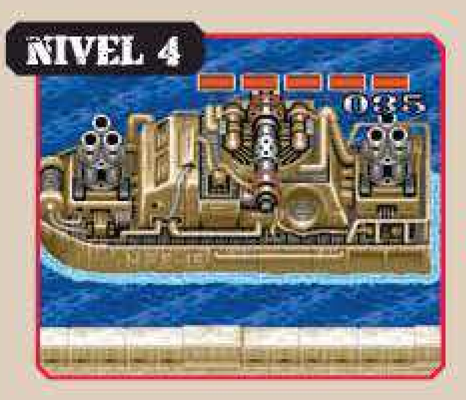
■ Armado hasta los dientes con misiles y lanzallamas, el tanque se mueve arriba y abajo sin abandonar la parte central de la pantalla. **CÓMO VENCERLE:** Lento y de movimientos son predecibles. Dispara desde los lados y desde la parte inferior y solo tendrás que guardar la distancia respecto al lanzallamas.

HELICÓPTERO



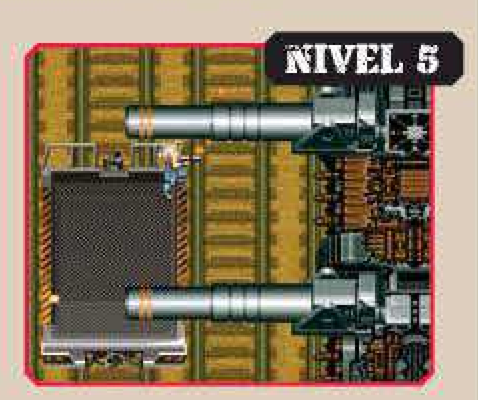
■ Bastante más temible que el Harrier, en cuanto aparece en pantalla no para de escupir misiles desde el ala y plomo desde la torreta. **CÓMO VENCERLE:** Una vez más la clave reside en no parar de moverse. ¿El mejor momento para descargar metralla sobre él? Cuando se aproxime para desembarcar a los soldados.

LANCHA



■ Esta fortaleza flotante no deja de moverse de izquierda a derecha mientras escupe fuego de mortero y da rienda suelta a su lanzallamas. **CÓMO VENCERLE:** La sombra de los proyectiles de mortero te indicarán dónde van a caer. Machácale con todo lo que tengas antes de que ponga el lanzallamas a funcionar.

TREN MILITAR



■ Desde un pequeño remolque ferroviario los mercenarios se enfrentan a un colosal tren armado con potentes cañones. **CÓMO VENCERLE:** Cuando hayas destruido los cañones llegará el turno de atacar la locomotora. Evita sus lanzallamas y dispara hacia arriba para neutralizar la lluvia de misiles.

LANZADERA DE MISILES



■ Sus ocho tubos escupirán misiles sin descanso sobre tu posición. Afortunadamente, la lanzadera es totalmente estática. Menos mal. **CÓMO VENCERLE:** Los misiles no pueden destruirse con tus armas, así que ni lo intentes. Muévete sin parar para evitar sus impactos y dispara sobre la lanzadera. No necesitas más.

HERCULES



■ Los rebeldes tienen al ex-presidente en un avión de transporte Hércules a punto de despegar. Pero no contaban con Super Joe y Cía. **CÓMO VENCERLE:** Tu gran enemigo será el tiempo. Tienes que destruir el avión antes de que despegue, así que si conservabas algunas bombas Megacrush es el momento de usarlas.

▶ multiplicará la potencia del arma.

Tras la primera, y relajada, fase nos espera un tour bastante intenso por Zutula. Primero en una ciudad donde tendremos nuestra primera experiencia con los jeeps y los tanques, luego subiremos a bordo de un colosal barco, atravesaremos unas montañas y llegaremos al aeropuerto donde está a punto de despegar el Hércules donde retienen al ex-presidente.

Las conversiones a ordenadores domésticos llevaron el sello de US Gold y la temida (al menos por los usuarios de CPC) Tiertex. Los ports de 8 bits sufrieron para intentar replicar la acción frenética de la recreativa (C64 no necesitó demasiado para destacar dado el mediocre nivel de las otras versiones), algo que sí lograron, en cierta medida, las entregas de Amiga y Atari ST. Mega Drive acabaría recibiendo la mejor conversión doméstica, de lejos. Reprogramada por la propia Sega, la entrega MD no solo incluía una adaptación bastante fiel de la recreativa (salvo por la ausencia de cooperativo), sino que además le incorporaron un Original Mode con nuevos escenarios, ítems y el reclutamiento de soldados, cada uno dotado de un arma característica. Así, las medallas servían para comprar power-ups, subir la barra de vida e incluso consejos del tendero.



Mercs pasó a los anales de los shooters recreativos gracias a su trepidante mecánica, estupendas melodías y detalles encantadores como los escenarios destruibles o el uso de vehículos. Está lejos de ser perfecto: no se podía fijar el disparo, como sí hacía *Ikari Warriors* a través de su stick rotatorio (como el *Forgotten Worlds* de la propia Capcom), lo que le habría sentado de fábula. Pero si a principios de los 90 buscabas acción trepidante en la línea de *Commando*, pero con más variedad, *Mercs* sin duda era la mejor garantía de que ibas a pasar un gran rato matando guerrilleros. ✱



ANTHONY BALL

Preguntamos al programador de Atari ST y Amiga sobre su adaptación de *Mercs* a los 16 bits.

¿Habías adaptado alguna otra recreativa antes de Mercs? ¿La conocías?
Sí, *Cabal* para la NES, en Zippo Games. Luego me mudé a Tiertex porque querían que trabajase en temas de protección y masterización, y también podía elegir qué conversiones de coin-ops hacer. Me encantaba *Mercs*. Con tres jugadores simultáneos era realmente divertido.

¿Qué versión hiciste primero? ¿Trabajaste a partir de la máquina recreativa?
El port Amiga fue el primero, pero mientras lo programaba era consciente de que también tendría que hacer el de ST, así que usamos los mismos gráficos. Teníamos la recreativa y la colocamos cerca de los artistas para que pudieran analizarla lo mejor posible. No teníamos ni el código ni el arte originales, por lo que hubo que programarlo y dibujarlo todo desde cero. Me grabé a mi mismo jugando para poder verlo luego desde el escritorio una y otra vez. También hice un editor de mapas compatible con un digitalizador: grabamos las pantallas de la recreativa en formato RGB y las convertí posteriormente a una paleta de colores menor para utilizarlas en Amiga y ST.

¿Qué sacrificios y cambios tuvisteis que hacer a la hora de adaptar la máquina?
Dividimos uno de los últimos niveles en otras dos fases, porque el estilo gráfico cambiaba demasiado en la recreativa dentro de ese nivel, y los gráficos no habrían encajado en la memoria del Atari ST a menos de que hubiéramos sacrificado la suavidad del scroll. En ST tuvimos que poner un panel lateral para la puntuación, mientras que en Amiga replicamos el formato de pantalla de la máquina recreativa, con las puntuaciones sobreimpresas sobre la pantalla de juego.

¿Cómo crees que os quedó el port?
Creo es bastante fiel, teniendo en cuenta el limitado tiempo que nos dieron. La versión Amiga es mejor que la de ST, la cual se programó en solo un par de semanas, al final del proyecto. Si hubiera dispuesto de más tiempo podría haber hecho las cosas ligeramente distintas. Curiosamente, no se nos permitió poner nuestros nombres en el juego, pero si presionas la tecla * en el teclado podrás leer 'Code:Anthony Ball Gfx:David Bland' en la pantalla del título. También ocultamos una potente arma secreta, 'la nariz de payaso', escondida en la parte inferior derecha del primer nivel, en el mar. Cuando US Gold lo descubrió añadimos un 'jardín secreto' con todas las armas y power-ups del juego, incluyendo la nariz de payaso. Estaba en el quinto nivel, creo, y una vez que tenías la nariz podías matar a cualquiera al instante.

Dentro de



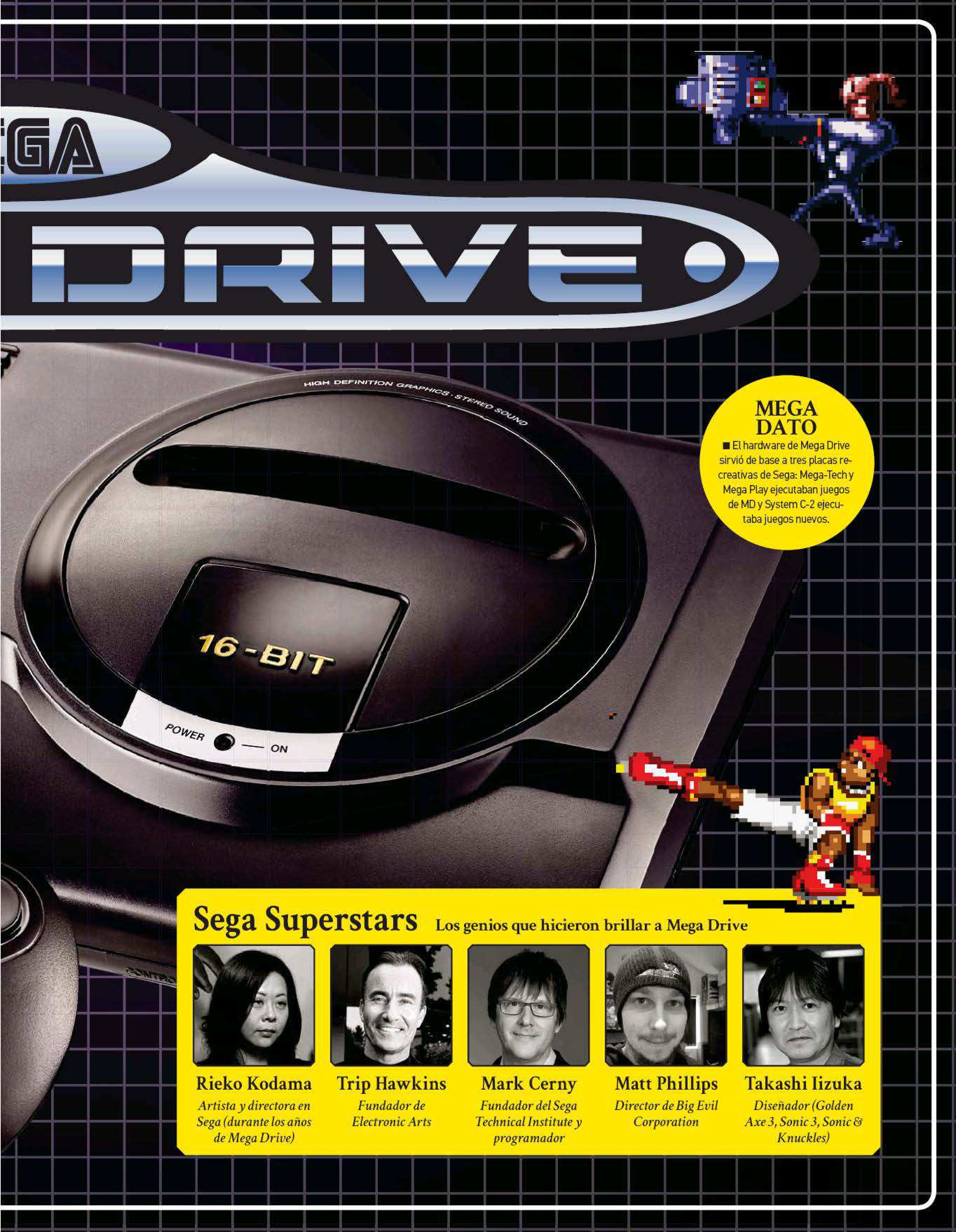
Al adaptar al mercado doméstico su hardware de recreativa Sega inició la guerra de las consolas y cautivó a toda una generación. Hablamos con veteranos desarrolladores para aprender sobre los aspectos tecnológicos que hicieron de Mega Drive un clásico.

Texto de Nick Thorpe

Si algo caracterizó a Sega durante su etapa como fabricante de consolas fue su implacable ritmo a la hora de desarrollar tecnología. A mediados de 1986 la compañía había alumbrado la SG-1000, la SG-1000 Mark II y la enormemente mejorada Mark III. El diseño de la Master System, la versión de la Mark III para su exportación, había finalizado y ya había dado comienzo su fabricación. Tras haber lanzado cuatro piezas de hardware desde 1983, podría parecer que Sega se tomaría un descanso. Pero ninguno de estos lanzamientos ayudó a la compañía a ganar cuota en un mercado férreamente dominada por Nintendo.

Para intentar revertir esta tónica, Sega empezó a trabajar en una 'Mark V' diseñada para lograr un auténtico salto generacional. En el libro *Sega Mega Drive/Genesis: Collected Works*, Masami Ishikawa explica que los objetivos principales en la producción del MD eran mantener la compatibilidad con Master System y replicar el rendimiento básico de la placa recreativa System 16. Este hardware ya había producido arcades tan exitosos como *Fantasy Zone*, y seguiría siendo utilizada por Sega durante el resto de los 80, acogiendo clásicos como *Shinobi, Alien Syndrome, Altered Beast* y *Golden Axe*. Este proyecto acabaría siendo conocido como Mega Drive (o Genesis, en Norteamérica). ▶





MEGA DATO

■ El hardware de Mega Drive sirvió de base a tres placas recreativas de Sega: Mega-Tech y Mega Play ejecutaban juegos de MD y System C-2 ejecutaba juegos nuevos.

Sega Superstars

Los genios que hicieron brillar a Mega Drive

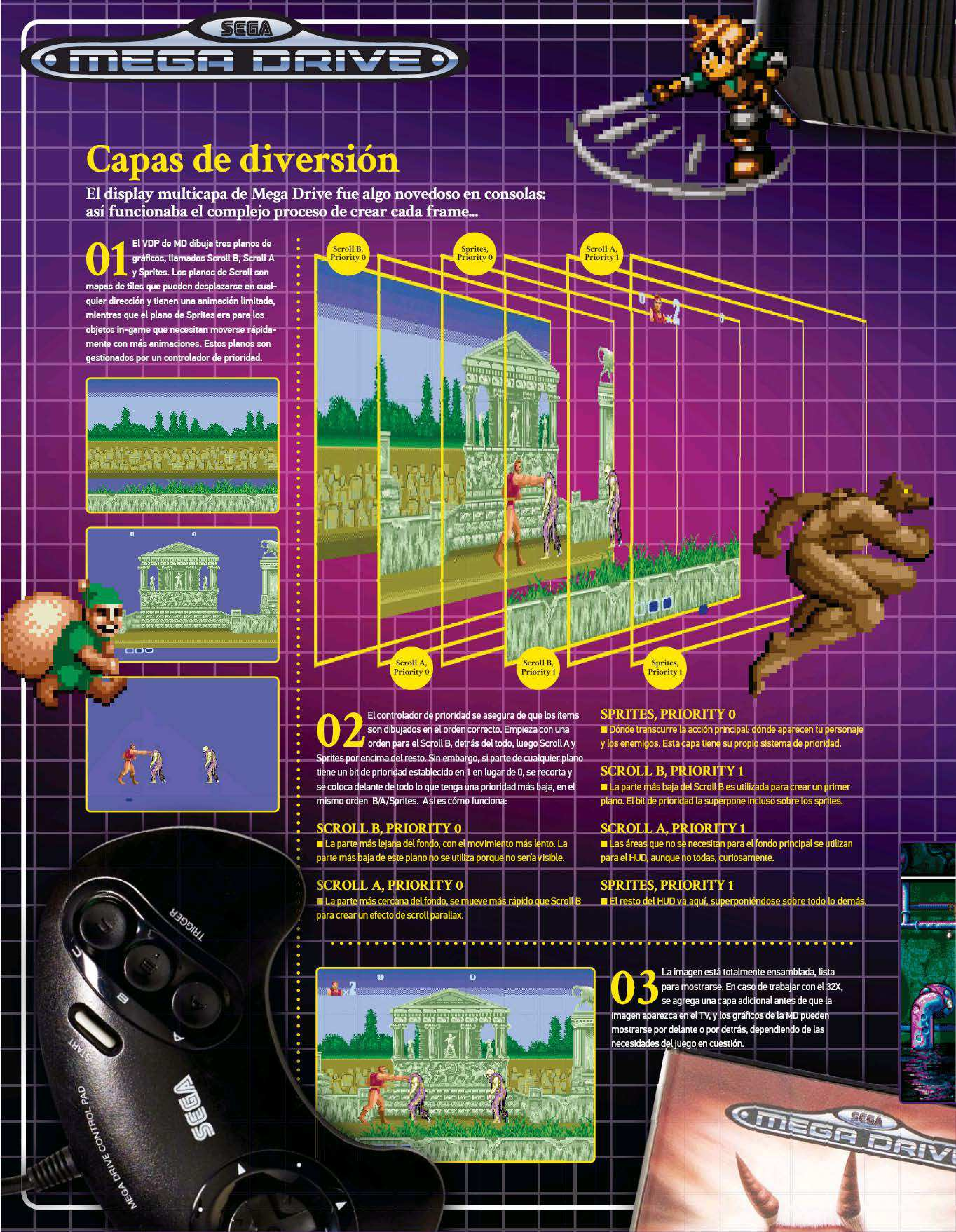
Rieko Kodama
Artista y directora en Sega (durante los años de Mega Drive)

Trip Hawkins
Fundador de Electronic Arts

Mark Cerny
Fundador del Sega Technical Institute y programador

Matt Phillips
Director de Big Evil Corporation

Takashi Iizuka
Diseñador (Golden Axe 3, Sonic 3, Sonic & Knuckles)



Capas de diversión

El display multicapa de Mega Drive fue algo novedoso en consolas: así funcionaba el complejo proceso de crear cada frame...

01 El VDP de MD dibuja tres planos de gráficos, llamados Scroll B, Scroll A y Sprites. Los planos de Scroll son mapas de tiles que pueden desplazarse en cualquier dirección y tienen una animación limitada, mientras que el plano de Sprites era para los objetos in-game que necesitan moverse rápidamente con más animaciones. Estos planos son gestionados por un controlador de prioridad.

02 El controlador de prioridad se asegura de que los ítems son dibujados en el orden correcto. Empieza con una orden para el Scroll B, detrás del todo, luego Scroll A y Sprites por encima del resto. Sin embargo, si parte de cualquier plano tiene un bit de prioridad establecido en 1 en lugar de 0, se recorta y se coloca delante de todo lo que tenga una prioridad más baja, en el mismo orden B/A/Sprites. Así es cómo funciona:

SCROLL B, PRIORITY 0

■ La parte más lejana del fondo, con el movimiento más lento. La parte más baja de este plano no se utiliza porque no sería visible.

SCROLL A, PRIORITY 0

■ La parte más cercana del fondo, se mueve más rápido que Scroll B para crear un efecto de scroll parallax.

SPRITES, PRIORITY 0

■ Dónde transcurre la acción principal: dónde aparecen tu personaje y los enemigos. Esta capa tiene su propio sistema de prioridad.

SCROLL B, PRIORITY 1

■ La parte más baja del Scroll B es utilizada para crear un primer plano. El bit de prioridad la superpone incluso sobre los sprites.

SCROLL A, PRIORITY 1

■ Las áreas que no se necesitan para el fondo principal se utilizan para el HUD, aunque no todas, curiosamente.

SPRITES, PRIORITY 1

■ El resto del HUD va aquí, superponiéndose sobre todo lo demás.

03 La imagen está totalmente ensamblada, lista para mostrarse. En caso de trabajar con el 32X, se agrega una capa adicional antes de que la imagen aparezca en el TV, y los gráficos de la MD pueden mostrarse por delante o por detrás, dependiendo de las necesidades del juego en cuestión.

MEGA DATO

■ El cartucho con más capacidad de MD fue *Super Street Fighter II: The New Challengers*, con unos impresionantes 40 Mb (5 MB), superando el máximo teórico de 32 Mb.

"No apostamos por NES debido a las limitaciones de los 8 bits y los acuerdos que imponía Nintendo"

Trip Hawkins

▶ La decisión más importante que Sega tomó durante el desarrollo de Mega Drive fue la elección de la CPU. De nuevo en *Collected Works*, Masami Ishikawa señala que esta fue la elección más determinante: tenían la esperanza de usar el 68000 de Motorola, la CPU de 16-bit que inspiró el nombre de la placa System 16. Aunque tenía unos costes muy elevados cuando se presentó a finales de los 70, el procesador ya era utilizado en masa a finales de los 80. Algunas recreativas como *Hang-On* montaban dos 68000 en su placa, pero la más económica placa System 16 solo recurría a uno.

Sin embargo, el coste del chip obligó a los desarrolladores del hardware a valorar una alternativa de 8-bit. El precio de venta de Mega Drive era de 21.000 ¥ a finales de 1988. En el libro japonés *Sega Consumer History*, el diseñador de hardware Hideki Sato explica que el problema finalmente se solventó tras negociar con el fabricante Signetics. Sega logró cerrar un pedido de 300.000 CPU a un precio muy bajo.

Para los programadores e ingenieros contar con el 68000 era crucial. Mark Cerny, quien trabajó a finales de los 80 en Japón programando juegos para Master System, recuerda el procesador de Motorola con entusiasmo. "Fue maravilloso poder usar el 68000. Ya tenía experiencia con él de cuando me dediqué a programar recreativas (por ejemplo, *Marble Madnes* estaba construido sobre otro miembro de la familia 68000), y habría echado de menos su alto rendimiento y la manera tan directa de programar para él". Para Trip Hawkins, el fundador de Electronic Arts, fue aun más importante. La compañía ya era uno de los líderes en la producción de juegos para ordenador, pero los precios del hardware seguían siendo muy altos y los fabricantes no lograban captar el gran mercado de consumo, así que tenía muy claro que las consolas iban a hacerse con la mayor parte del pastel. El principal escollo era el líder del mercado de consolas. "No apostamos por NES debido a las limitaciones de los 8-bit y los draconianos acuerdos que imponían a los licenciatarios, y además sospechaba, como así sucedió finalmente, que Nintendo iba a ordeñarla durante demasiado tiempo, lo que dejaría abierto el camino a los 16 bits", recuerda Trip.

» [Mega Drive] Un inteligente uso de los planos de scroll de MD permitió dar vida a esta enorme nave.

» [Mega Drive] Dominar el VDP de MD permitía crear efectos gráficos geniales, como estos haces de luz.

En aquel momento nos dio la impresión de que Nintendo había dado una gran oportunidad a otros sistemas al no lanzar la SNES en EE.UU. hasta 1991", admite Mark. "Las ventas de consolas alcanzan su punto más álgido entre Navidad y Año Nuevo y tuvimos dos temporadas navideñas para demostrarle al público estadounidense de lo que era capaz MD antes de que apareciera SNES". Desde la perspectiva de Mark tenía sentido que la MD fuera la mejor opción para tomar ventaja dentro del terreno virgen de los 16-bit. Pero desde fuera podría haber dado la impresión de que el gigante de la electrónica NEC y su PC Engine/Turbografx fuera la opción más segura. Trip tampoco lo veía así. "Nunca consideré a NEC como una empresa de consumo ni la Turbografx como un auténtico sistema de 16-bit", explica. "Desde el punto de vista del márketing y el software sabía que NEC no tendría ninguna posibilidad frente a Nintendo o Sega".

En última instancia el respaldo de EA se debió a motivos técnicos. "El diseño de Sega incluía el 68000 y chips independientes para gráficos y sonido, dos mandos y un precio por debajo de los 200$, que era exactamente lo que demandaba el mercado", afirma Trip. "En 1978 trabajé en Apple, junto a Steve Jobs, en las especificaciones de hardware para un sistema de 16 bits. A los dos nos encantaba el MC-68000 y entró a formar parte de Lisa y Mac. Cuando fundé EA compramos estaciones de trabajo Sun para nuestros mejores desarrolladores y también tenían el 68000", explica. La CPU también encajaba a la perfección en el interés de la compañía por los ordenadores domésticos. "Teníamos experiencia, una enorme base de código para el 68000 y una gran cantidad de contenido con el que aprovechar las ventajas que ofrecía una GPU y un chip de sonido". Matt Phillips es un desarrollador que cuenta en su trayectoria con títulos como *Homefront: The Revolution* y *Lego City: Undercover*, y cuyo amor por su primera consola le ha llevado a crear el reciente *Tanglewood* para MD. "Es relativamente simple en comparación a sistemas como Xbox One o PS4, ▶



» [Mega Drive] Takashi Iizuka cita *Comix Zone* como unos de sus favoritos de MD, aunque no llegó a jugar con la versión final.





» [Mega Drive] Matt Phillips está creando un nuevo juego de MD, *Tanglewood*, a la antigua usanza.



"Estaba entusiasmada por trabajar con un nuevo sistema"

Rieko Kodama

▶ lo que supone a la vez una bendición y una maldición. La consola no tiene sistema operativo ni drivers, y si deseas exprimir su CPU de 7 MHz debes hacerlo en puro ensamblador". Cuando le preguntamos sobre los puntos fuerte de la consola coincide con los veteranos de la época: "El procesador 68000, sin duda. Fue una excelente elección para una máquina de juegos de aquella época, y todavía sigo encontrando cosas que me impresionan hoy en día".

La elección del 68000 como CPU tuvo mucho que ver en el éxito de MD. Su adopción permitió que tanto los programadores japoneses de recreativas como los desarrolladores europeos hicieran la transición sin problemas. Además era una bestia: una CPU de recreativa insertada en una consola doméstica. Aunque la mayor velocidad de su CPU suponía una gran ventaja sobre SNES y su CPU RIcoh 5A22, ambas máquinas procesaban una cantidad similar de instrucciones por segundos, lo que no deja de ser impresionante, teniendo en cuenta que SNES llegó dos años más tarde. Sin embargo, el 68000 contaba la ventaja de tener un mayor bus de datos y un ancho de banda de memoria y un rendimiento aritmético más rápido.

» [Mega Drive] Las copias americanas y europeas de Sonic no incluyeron el efecto que menciona Rieko Kodama.

Sega incorporó además un Visual Display Processor (VDP) customizado para gráficos, una evolución del VDP de Master System. "Estaba entusiasmada por trabajar con un sistema con nuevas características. Recuerdo la primera vez que vi la placa de MD, era más grande la mesa", nos comenta Rieko Kodama, una veterana artista que trabajó en clásicos del calibre de *Altered Beast*, *Sonic The Hedgehog* y *Phantasy Star IV*. "La característica más emocionante para mí fue la mejora en el colorido. Me imaginaba que sería mucho más sencillo dibujar objetos tridimensionales de lo que había sido hasta entonces con Mark III/MS". Esto puede sonar extraño, dado que el color no era uno de los puntos fuertes de MD, pero tal y como señala Kodama, aquello supuso una gran mejora: "Aunque tuviera sus limitaciones, no me podía quejar en comparación al número de colores que mostraban Mark III y Master System".

MD no solo ofrecía más colores que Master System. Su resolución era un 45% más alta, podía mostrar hasta 80 sprites y multiplicaba por cuatro la RAM dedicada a gráficos. MD además podía mostrar dos planos para los escenarios junto a los sprites y era capaz de manipularlos y desplazarlos a diferentes velocidades a través de un sistema de prioridades. "Era posible recrear profundidad", comenta Kondama. "Con los dos planos de scroll pudimos crear carreteras con profundidad en los juegos de conducción, o dar la sensación de flotar bajo el agua. Por mencionar algo de mi trabajo, Labyrinth Zone de *Sonic The Hedgehog* recurre a estas características. Nos permitió añadir algo más de peso a los movimientos de Sonic. Espero que disfrutarais de la acción bajo el agua y la atmósfera del laberinto".

Para Matt, las capacidades gráficas de MD siempre han sido un dolor de cabeza. "Su pequeña memoria de vídeo siempre ha sido su talón de Aquiles. Lo que lo empeora es que la máquina fue diseñada originalmente para soportar el doble (el chip gráfico soporta 128 KB de VRAM)", comenta. "Creo que se redujo por un tema de costes, y fue un gran error". Esta fue una decisión que se tomó tardíamente, durante el proceso de diseño del hardware: se había experimentado con una mayor capacidad, pero al final primaron los costes. Es preciso señar que a mediados de 1988 la escasez de RAM cuadriplicó los precios respecto al comienzo de aquel año. "Otro problema es su limitada paleta", continúa Matt. "Solo puede mostrar 61 colores a la vez (excluyendo el modo Shadow y algunos trucos gráficos). Afortunadamente he trabajado con artistas que han sido capaces de exprimirla al máximo, pero no ha sido sencillo".

El método para crear arte para MD variaba de una compañía a otra. En los estudios internos de Sega la creciente importancia del arte cambió el proceso de desarrollo. "En comparación a los tiempos de la Mark III/MS se aumentó el tiempo de desarrollo así como el personal dedicado al diseño. A medida que aumentaba la ROM también lo hacía el trabajo de los diseñadores", recuerda Kodama. "Sin embargo sufríamos menos presión respecto al tema de los colores y la manera de dibujar los objetos, había más libertad de acción desde el punto de vista artístico". Los artistas de la compañía utilizaban una estación de trabajo personalizada, conocida como Sega Digitizer System. Este hardware,



» [Mega Drive] La versión japonesa usa distorsiones para transmitir la sensación de estar bajo el agua.



» [Mega Drive] Electronic Arts fue un prolífico desarrollador de MD. Sus juegos deportivos popularizaron la consola en EE.UU.

MEGA DATO

■ En Corea del Sur la MD fue comercializada por Samsung, con los nombres de Super Gam*Boy y Super Aladdin Boy.

que había ido evolucionando desde la SG-1000 y la MS, tenía dos monitores CRT, una tableta gráfica y un lápiz óptico que permitía trabajar directamente sobre la pantalla. Los estudios third-party recurrieron a otros métodos, y entre los occidentales era bastante común utilizar el *Deluxe Paint* de Amiga.

En cuanto al sonido, Sega se decantó por el chip YM2612 FM de Yamaha. El manual de desarrollo resaltaba sus semejanzas al YM2151 utilizado en las recreativas de la casa. Se incorporó un Z80 para controlar el chip de audio, y que además abría la puerta a la compatibilidad con Master System. El chip proporcionaba seis canales de sonido FM, un oscilador de baja frecuencia para distorsionar estos sonidos y la capacidad de reemplazar uno de los canales por otro de audio digitalizado de 8 bits, a menudo utilizado para voces digitalizadas o samplers instrumentales. Ofrecía dos canales menos que el YM2151, y no era gran cosa en comparación a lo que ▶

Todo muy gráfico

Para obtener los mejores resultados se requería talento artístico, programación y un inteligente uso del hardware

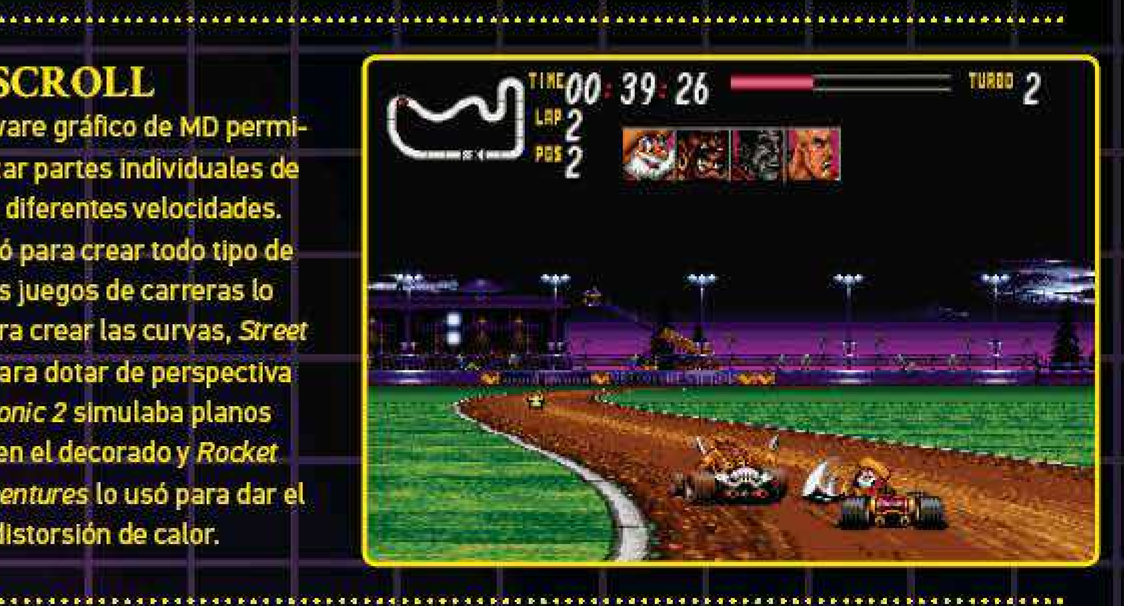


TRAMAS

■ Gracias a las borrosas señales de antena y vídeo compuesto utilizadas con frecuencia a finales de los ochenta y principios de noventa, los píxeles daban la impresión de fundirse en el televisor para crear nuevos colores y efectos de transparencia. Esta técnica se usó en muchas consolas, pero dada su limitada paleta de colores, MD fue uno de los sistemas que más la explotó.

LINE SCROLL

■ El hardware gráfico de MD permitía desplazar partes individuales de un plano a diferentes velocidades. Esto se usó para crear todo tipo de efectos: los juegos de carreras lo usaban para crear las curvas, *Street Fighter II* para dotar de perspectiva al suelo, *Sonic 2* simulaba planos adiciones en el decorado y *Rocket Knight Adventures* lo usó para dar el efecto de distorsión de calor.





SHADOW/HIGHLIGHT

■ Esta función del hardware permitía modificar el brillo de los colores en pantalla y se utilizó con frecuencia para crear efectos de transparencia, como quedó patente en *Ristar*, *Vectorman* y *Ranger-X*. Al producir sombras al margen de la paleta normal de MD, los desarrolladores recurrieron a ella para romper la barrera de los 64 colores: esta secuencia de *Toy Story* muestra 163.

SCALING

■ Tanto Lynx como Neo-Geo podían ejecutar scaling por hardware, mientras que Super Nintendo podía escalar y rotar una capa del escenario. Mega Drive no incluía esa opción, al menos desde hardware. Sin embargo, la consola fue capaz de producir efectos de scaling gracias al talento de algunos programadores. Esta captura de *Skitchin'* es una buena muestra de ello.



POLÍGONOS

■ Aunque el hardware de Mega Drive no fue diseñado para las 3D, la consola era capaz de dar vida a un limitado número de polígonos a través de software. Este recurso fue utilizado en diversos simuladores de vuelo o en el port de *Hard Drivin'*. *Virtua Racing* no cuenta, ya que cada cartucho del juego encerraba en su interior un chip SVP (Sega Virtua Processor).

Bajo el capó

Los chips que hicieron realidad nuestros sueños de 16 bits



RAM

■ Dos chips de 32 KB chips componían la memoria. En 1988 los precios de la RAM eran muy volátiles, por lo que la PCB se diseñó para acoger chips anchos como estrechos, y así prevenir una posible escasez.

MOTOROLA 68000

■ El procesador principal de la Mega Drive era una CPU de 16-bit que Sega venía utilizando en sus máquinas recreativas desde 1985.

ZILOG Z80

■ Esta CPU de 8-bit ejercía de co-procesador de sonido, aunque no todos los juegos lo usaron. Su incorporación fue crucial para ofrecer retrocompatibilidad con los cartuchos de Master System.

SEGA 315-5313

■ El VDP (Visual Display Processor) era el corazón gráfico de Mega Drive. Capaz de gestionar dos planos de scroll, además de los sprites.

YAMAHA YM2612

■ El chip de audio proporcionaba hasta seis canales de sonido FM. También era compatible con samples PCM, que iban desde la digitalización de voces hasta el sonido de una batería, por ejemplo.



» [Mega Drive] Konami fue una de las numerosas compañías que tardaron en subirse al tren de MD.

se estaba ofreciendo en los ordenadores personales, como cualquier fan de Paula, el chip de sonido del Amiga, puede atestiguar. Sin embargo supuso un gran avance sonoro para las consolas. Solo hay que tener en cuenta que el módulo FM de Master System (lanzado en 1987) costaba más que cualquier juego de la consola.

Dos motores de sonido dominaron sobre el resto. El SMPS, desarrollado por Sega en Japón, era compatible tanto con el Z80 como el 68000 pero exigía que los compositores fueran prácticamente programadores. La rama americana de Sega creó GEMS (Genesis Editor for Music And Sound Effects), que contaba con un secuenciador mucho más accesible para los compositores. Este acabaría siendo utilizado en muchos juegos facturados en Occidente. Sin embargo, muchos third parties recurrieron a sus propios motores de sonido. Krisalis programó un motor muy popular que fue licenciado por diversos desarrolladores mientras que EA y Accolade crearon sus propias herramientas, al igual que Namco y Konami en Japón.

Se diseñaron diversas opciones de conexión para MD, aunque la mayoría no llegaron al mercado. Entre ellas se contaba una tableta gráfica, un teclado, una impresora y una unidad de disco. El periférico más decisivo era, sin duda, el mando. Este pasó por diversas etapas de diseño, pero desde el principio se apostó por dos características: que contase con tres botones



» [Mega Drive] Estudios norteamericanos como el Sega Technical Institute fueron decisivos para mantener el flujo de lanzamientos.

» [Mega Drive] Los gráficos isométricos de *Landstalker* impresionaron mucho a Rieko Kodama.

MEGA DATO

Dado que MD prescindió de los modos gráficos de la SG-1000 no podía ejecutar el juego *F-16 Fighting Falcon*, ni siquiera a través del Power Base Converter de Master System.

"Sonic fue el responsable del primer boom de ventas del hardware"

Mark Cerny

(tomando como referencia el estándar JAMMA de la industria recreativa) y un diseño curvo, bastante innovador respecto a los mandos vistos hasta entonces en consola. Esto permitió a los diseñadores implementar unos controles más complejos para los juegos, pero acabaría no siendo suficiente para esa generación, y el mando con seis botones se introdujo en 1993.

Pero por muy avanzada que sea una consola, no es nada sin sus juegos, "El software es lo que vende el hardware: sin buenos juegos detrás una sistema no alcanza el éxito", nos recuerda Mark. Aunque Sega desarrollaría muchos juegos en Japón, una de las principales innovaciones de Sega América fue establecer estudios de desarrollo local para responder mejor a los gustos occidentales, lo que acabaría siendo vital, ya que la consola acabó siendo mucho más popular fuera de Japón.

Los diseñadores japoneses eran conscientes del éxito internacional de MD, pero continuaron trabajando como siempre. "Fui consciente al ver las excelentes ventas de *Sonic*. También descubrí que *Phantasy Star* era más popular en Occidente que en Japón", comenta Kodama. "Aquello no tuvo ninguna influencia en particular en nuestras elecciones de diseño, pero para diseñar criaturas como los dragones de los RPG usé como referencia libros de *Dungeons & Dragons* y HR Giger. Así que podría decirse que, en general, me afectaron las ilustraciones y el diseño occidentales".

Mark participó en esa nueva ola de desarrollos occidentales dentro del Sega Technical Institute, que acabaría alumbrando juegos como *Kid Chameleon*, *Sonic The Hedgehog 2* y *Comix Zone*. Además de fundar Sega Interactive y Sega Midwest Studio, la compañía también reclutó los servicios de estudios externos, como BlueSky Software. Curiosamente, y a pesar de haber desarrollado juegos muy conocidos, Mark no está seguro de la importancia de los equipos norteamericanos en el éxito de MD. "El principal impulsor de aquel primer boom de ventas de hardware fue *Sonic The Hedgehog*, que había sido desarrollado en Japón", explica. "Sega Technical Institute y otros estudios norteamericanos firmaron después juegos que ayudaron a mantener la tendencia, pero sospecho que aparte de las secuelas de *Sonic*, el impacto de nuestros esfuerzos fue mucho menor en comparación a aquel primer empujón".

Takashi Iizuka trabajó desde ambas costas del Pacífico. "El primer juego en el que participé fue *Golden Axe III*, y aquello me supuso una experiencia tan novedosa que nada me parecía realmente difícil", nos explica el diseñador,



"Estuvimos durante un año, desarrollando juegos en secreto, antes de nuestro debut en el CES"

Trip Hawkins

▶ reclutado por Sega nada más acabar la universidad. "Aprendí sobre las limitaciones del hardware mientras trabajaba en aquel título, desde no poder mostrar muchos sprites en pantalla, contar solo con dos planos de scroll o no poder ampliar o reducir cosas", recuerda. "Poco después, durante el desarrollo de *Sonic 3*, aprendí que todas las limitaciones se pueden abordar a través de los conocimientos y el ingenio del programador, capaz de desbloquear el potencial de Mega Drive".

Tras unirse a un reconocido grupo de colegas japoneses en el STI, Iizuka fue capaz de apuntar más alto. "El hardware de MD tenía limitaciones técnicas, pero también había formas creativas de solucionarlo. Así que cuando diseñaba juegos no tenía en cuentas esas limitaciones. Si lo hubiera hecho habría limitado también mis ideas y mi imaginación", recalca. "Por ejemplo, la enorme nave que pasa volando al principio de *Sonic 3*: no había manera de que MD pudiera mostrar un sprite tan grande, pero al final logramos hacerlo al eliminar un plano de scroll sin que se percibiese y luego usamos ese plano para mostrar la nave y hacerla pasar por encima de Sonic".

Las limitaciones del hardware no fueron el único desafío al que se enfrentaron los diseñadores de Sega. "Hoy en día parece difícil de creer, pero ni siquiera contábamos con unos PC a la hora de desarrollar juegos para MD. El diseño se realizaba con lápiz y papel", revela Iizuka. "Dibujábamos el mapa sobre papel cuadriculado y uníamos las hojas con cinta adhesiva mientras simulábamos mentalmente cómo se vería todo aquello a la hora de mostrarlo en pantalla. Los únicos que tenían acceso al Digitizer de Sega eran los artistas, que se pasaban los días dibujando pixel a pixel, no los diseñadores". Sega no contaba con los medios para satisfacer ellos solos a un público masivo, por lo que el apoyo de los third parties era crucial. Sin embargo, estos tardaron en subirse al barco. Cuando MD cumplió su primer año de vida en 1989, los únicos juegos no desarrollados por Sega disponibles en Japón eran *Thunder Force II* y *Super Hydlide*. Los lanzamientos third party no empezaron a proliferar hasta mediados de 1990. Y ahí es cuando EA desveló su jugada. "Mantuvimos nuestros planes en secreto, ya que habíamos estado desarrollando juegos durante un año antes de nuestro debut en el CES de junio de 1990, en Chicago", recuerda Trip. 'Sprobe', el kit de desarrollo de ingeniería inversa de EA permitió a la compañía dar un zarpazo frente a unos competidores que, como recuerda Trip, no destacaban por su ferocidad. "En teoría esto nos dio un año de ventaja, pero durante los dos siguientes años la industria siguió siendo escéptica ante la máquina de Sega. Mientras tanto forcé a mis productores a empezar tres nuevos juegos de MD cada mes". ¿Por qué los estudios daban la espalda a una plataforma que no dejaba de crecer? "Por supuesto, las compañías de software contaban con Nintendo", apunta Trip, "y otras siguieron evitando las consolas debido a las restrictivas licencias y los costosos chips de ROM". De hecho, Sega no era mucho más amable que Nintendo a la hora de tratar con los third parties: la compañía se encargaba de la producción de los cartuchos y pedía unos jugosos royalties a cambio de la licencia. Sega además prohibió abordar diversas temáticas. Como resultado, muchas compañías entraron muy tarde al mercado.

La habilidad de EA para crear juegos de MD sin licencia le proporcionó grandes exenciones. "No estábamos sujetos a las reglas de Sega, la mayoría de las cuales habían sido copiadas de Nintendo. Estábamos completamente fuera de su programa: solo teníamos cuidado a la hora de usar su trademark en nuestros materiales de márketing", explica Trip. EA fue capaz de fabricar sus propios cartuchos (con aquella distintiva pestaña amarilla) y acabarían publicando más de 100 juegos de MD entre 1990 y 1997. Otras compañías siguieron sus pasos: Acclaim y Konami fabricaron sus propios cartuchos siguiendo las especificaciones de Sega, mientras que Accolade y Codemasters manufacturaron sus cartuchos con formas muy distintivas.

Con cientos de juegos desarrollados para MD, preguntamos a los desarrolladores qué juegos les llamaron más la atención. Matt cita a Mark Cerny y a Yuji Naka como sus héroes, aunque es un juego desarrollado en Reino Unido el que le dejó huella: "*Sonic 3D*, por ser capaz de mostrar FMV desde cartucho" Iizuka encontró su favorito muy cerca:



» [Mega Drive] Los *Puyo Puyo* fueron fácilmente portados a MD, ya que las recreativas usaban Mega Drive Tech.

MEGA DATO
■ Los clones no oficiales de Mega Drive empezaron a circular por Europa en 1993, tal y como había pasado años antes con la NES.

» [Mega Drive] La placa que dio vida a *Golden Axe* utilizaba la misma CPU que Mega Drive, aunque corría a mayor velocidad.





» [MD] Entre sus creaciones, Rieko Kodama tiene a *Altered Beast* y *Phantasy Star IV* entre sus favoritos.



» [Mega Drive] Sega adquirió la licencia de algunas populares recreativas de Capcom y las reprogramó para MD.

"Cuando trabajé en *Sonic 3* tenía en la habitación de al lado al equipo que estaba desarrollando *Comix Zone*. La idea de ubicar un juego de acción dentro de un cómic me pareció tan fresca como interesante. Jugué mucho con él cuando estaba en pleno desarrollo, pero nunca pude probar la versión final". El favorito de Kodama vino firmado por Climax Entertainment. "Recuerdo cuánto me sorprendió Landstalker la primera vez que lo vi", nos confiesa. "Sus gráficos pseudo-3D eran muy especiales y el arte de los escenarios y personajes era fantástico".

Es fascinante poder mirar atrás hacia las elecciones de diseño que dieron forma a una de las consolas más populares de su época, pero la realidad es que MD era más que una caja negra llena de chips. "Gran parte de la nostalgia proviene de su catálogo de juegos, pero eso es todo, ¡Sega creó además una divertida imagen de marca! ¿Recuerdas aquello de BIENVENIDOS AL PRÓXIMO NIVEL? Yo sí, rememora Mark. "Es difícil no sonreír al pensar en aquellos días". De hecho, tres décadas después, la MD todavia nos hace sonreír, y no como desarrolladores. Para eso no hace falta un 68000. *

Libertad Vs Seguridad

El sistema de protección de la MD fue bastante controvertido: está es la historia del third party que intentó sortearlo.

Uno de los aspectos más interesantes de Mega Drive es su sistema de seguridad. La consola incorporaba el Trademark Security System (TMSS), un sistema capaz de detectar la palabra 'Sega', antes de acceder al VPD, en una dirección específica de la ROM (dicha palabra también debía estar escrita en una dirección de la RAM). Si se daban ambas condiciones al encender la consola el sistema mostraba en pantalla el mensaje "Produced by or under license from Sega Enterprises Ltd". Originalmente se diseñó como un sistema de protección regional. Los manuales para desarrolladores se referían a él como "US security code" y los primeros cartuchos japoneses no estaban diseñado para pasar el control, pero no tuvo importancia ya que las primeras oleadas de consolas no implementaron la protección.

Sin embargo, algunos third parties querían desarrollar para MD sin afrontar los costosos términos de la licencia de Sega. EA fue la pionera, tras hacer ingeniería inversa de la consola y con Trip Hawkins confiando en que EA ganaría si Sega les demandaba. "Tenía un buen equipo de abogados y nos tomamos la ley muy en serio para prevenir cualquier infracción de los derechos de autor", nos explica. "Esperamos pacientemente a que Genesis debutara en USA en 1989 y, como pasó también al llegar a Europa en 1990, lo hizo sin cambios respecto al modelo japonés que habíamos estudiado. También habíamos hecho ingeniería inversa con NES, pero no pudimos encontrar la manera de sortear el chip de seguridad patentado por Nintendo".

La jugada de la ingeniería inversa le valió a EA un trato bastante ventajoso con Sega. Sin embargo, cuando Accolade tomó la misma ruta al lanzar *Ishido: The Way Of Stones* provocaron la ira de Sega. "La jugada de Accolade no me sorprendió, pero cuando fui a visitarles y comparar notas descubrí que carecían de sofisticación legal " recuerda Trip. "Les di algunos consejos y me ofrecí a colaborar con ellos, pero decidieron seguir por su cuenta". Sega implementó el TMSS en las nuevas remesas de consolas y Accolade modificó el código de sus lanzamientos para sortear la protección.

Sega inició una serie de acciones legales en respuesta, alegando competencia desleal, infracción de derechos de autor por usar el código TMSS e infracción de marca registrada porque los juegos de Accolade activaban un mensaje que indicaba que tenían licencia de Sega. Accolade presentó una contrademanda, alegando que su maniobra respetaba la legislación sobre copyright. La jueza Barbara A. Caulfield falló a favor de Sega, desestimando el argumento de Accolade debido a que sus juegos se hicieron con afán de lucro, y competían en el mercado con los de Sega. Sin embargo, Accolade apeló la decisión y el juez Stephen Reinhardt revocó el veredicto anterior, al señalar que "siempre que hubiera una razón legítima, la descompilación suponía un uso legítimo de la obra con copyright" [NdT: el texto de la sentencia está recogido en *Service Games*, de Sam Pettus, editado en España por GamePress].

Sega solicitó un nuevo juicio, pero finalmente las dos partes llegaron a un acuerdo, en términos que no se hicieron públicos, en abril de 1993, lo que llevó a su fin año y medio de disputas legales. Accolade se convirtió en un desarrollador licenciado por Sega y el TMSS siguió presente en las MD, aunque posteriormente incorporaron un sistema de protección regional más preciso.



» [Mega Drive] *Ishido: The Way Of The Stones* provocó la disputa legal entre Accolade y Sega.

PRODUCED BY OR
UNDER LICENSE FROM
SEGA ENTERPRISES LTD.

» [Mega Drive] Esta era la pantalla que aparecía en el TV si todo estaba en orden.





El uso del LaserDisc en los videojuegos no destacó precisamente por dar lugar a experiencias jugables memorables, pero si alguien podía crear un título que merece seguir siendo recordado, sin duda ese es Yoshihisa Kishimoto, un auténtico maestro de la acción.



Por: David Bläck

A mediados de noviembre de 1982, SEGA presentó un revolucionario arcade en el Amusement & Music Operators Association Show de Chicago, Illinois, que aprovechaba una nueva tecnología disponible para el público desde diciembre de 1978. El juego era *Astron Belt*, y la novedosa tecnología era el LaserDisc, lo que le confería un aspecto visual fuera de lo común: lejos de presentar colores básicos y diseños simplistas, la nave de *Astron Belt* recorría escenarios fotorrealistas extraídos directamente de una imitación nipona de *Star Wars*. *Astron Belt* llegó a los salones recreativos en mayo de 1983. Apenas un mes después *Dragon's Lair* llegó a los salones recreativos de todo el mundo, y ya no hubo vuelta atrás: el LaserDisc parecía ser el camino a seguir para aquellos que buscaban algo más que píxel art, y el reto era encontrar mecánicas de juego atractivas aplicables a esa tecnología.

Es en este contexto en el que Data East se lanzó a la creación de juegos basados en LaserDisc. Tras un primer intento con *Bega's Battle*, un shoot'em up similar a *Astron Belt* que aprovechaba una película de anime preexistente como telón de fondo para un juego simplón, decidieron contar con el talento de Yoshihisa Kishimoto como director para crear dos títulos más. El primero en ver la luz fue *Thunder Storm*, más conocido como *Cobra Command* en Occidente, y resultó ser una acertada mezcla de película interactiva y shoot'em-up protagonizada por un helicóptero armado llamado LX-3 Super Cobra, una idea que Kishimoto tomó prestada de la mítica película *El Trueno Azul* (John Badham, 1983). *Thunder Storm* es un juego espectacular que conjuga la espectacular animación de Toei Animation (la ya por entonces veterana compañía encargada de series míticas como *Dragon Ball*, *Sailor Moon*, o *El Puño de la Estrella del Norte*, entre muchísimas otras) con una interactividad limitada pero bien ajustada: el jugador debe mover la palanca de control en la dirección indicada en cada momento, y a la vez ocuparse de cuanto enemigo se ponga a tiro. Esta mecánica apenas sufriría variaciones en el segundo título dirigido por Kishimoto: *Road Blaster*.

Road Blaster es la historia de un conductor embarcado en una sangrienta venganza: una banda motorizada asesinó a su esposa el mismo día de la boda, y le dieron a él por muerto. Ya recuperado, se pone a los mandos del supercoche LX-5, un nombre que hace pensar que cohabita en el mismo universo que el helicóptero de *Thunder Storm* (aunque hay una razón mucho más mundana para la similitud de nombres: era la nomenclatura utilizada por Data East en sus juegos basados en LaserDisc), y se lanza a la carretera dispuesto a destruir a la banda que acabó con la vida de su amada. La inspiración más obvia a nivel visual a la que pudo recurrir Kishimoto es *Mad Max 2* (George Miller, 1981), con sus villanos hipertrofiados, sus peinados a base de greñas y crestas, y su vestuario a base de cuero y tachuelas. No puede pasarse por alto, sin embargo, que la presentación del juego muestra la muerte de la esposa del protagonista casi como un calco de la muerte de Tracy di Vicenzo, esposa de un recién casado James Bond camino de su luna de miel al final de *007 al Servicio Secreto de su Majestad* (Peter Hunt, 1969). La pobre Tracy muere tiroteada en unas circunstancias muy similares a las presentadas en el juego, así que este actúa como una continuación oficiosa de ese desgraciado momento en la vida de James Bond.

Road Blaster fue el segundo trabajo de Yoshihisa Kishimoto para Data East, tras Thunder Storm

Tras la presentación, el juego arranca y muestra todas sus cartas en apenas unos segundos: el control se reduce a girar a derecha o izquierda, y frenar o usar el turbo cuando se indique en pantalla o un sonido concreto nos avise. Más adelante las cosas se complican un poco al sucederse numerosos giros rápidos, o mezclar frenazos o turbos con una dirección concreta. Estos movimientos simples se traducen en espectaculares acciones en pantalla: derrapes al borde del abismo, choques brutales a gran velocidad, tirabuzones en el aire y saltos imposibles. El concepto es extremadamente sencillo, pero funciona muy bien teniendo en cuenta que en realidad no estamos frente a un juego de conducción, sino participando de una película interactiva. Consigue cierto realismo en la conducción del vehículo al forzar al jugador no solo a pulsar la dirección indicada en el momento justo, sino a mantener esa dirección hasta que se indique lo contrario. Si a eso se le suma el efecto ▶

» Siguiendo la estela de *Dragon's Lair*, Data East exploté el potencial del LaserDisc para crear películas interactivas. Y dada la experiencia de los japoneses con la animación...el resultado no podía ser más espectacular.

visual del movimiento del capó, con sus vaivenes efecto de la suspensión, el empuje del turbo, y el sonido propio de derrapes y frenazos, nos encontramos frente a uno de los más notables trucos de humo y espejos del mundo del videojuego. A pesar de la sencillez de su propuesta, los nueve escenarios que conforman *Road Blaster* son lo bastante variados visualmente como para aniquilar cualquier atisbo de monotonía: la carretera de la costa pronto da paso a una pequeña ciudad con puerto deportivo, y es ahí donde Kishimoto despliega su genio: su intención nunca fue crear un juego de conducción convencional, sino que quería que el coche se moviese por escenarios poco comunes. Así, el jugador se ve conduciendo por un muelle rodeado de embarcaciones recreativas momentos antes de irrumpir en la recepción de un hotel para después saltar a la arena de una playa, dejando a su paso a un buen número de transeúntes aterrorizados. El segundo nivel transcurre entre empinados cañones de piedra y cascadas, mientras que el tercero nos obliga a esquivar el tráfico de una poblada autopista, el cuarto pasa por una zona industrial y un desguace, incluyendo un asombroso looping en el aire, y el quinto nos lleva hasta un parque de una gran ciudad para después entrar como una bala en un edificio y usar el coche para subir unas escaleras antes de saltar por una ventana. El nivel de locura alcanzado por *Road Blaster* era algo nunca visto en 1985, y las sorpresas no cesan hasta el mismísimo final, cuando el protagonista sin nombre se ve forzado a encontrar un nuevo vehículo. Y lo más asombroso de todo: semejante torrente de imaginación y acción disparatada se despliega en los poco más de 20 minutos que dura una partida completa, y está aderezada por multitud de muertes distintas en caso de que el jugador cometa algún error. La diversión está asegurada.

Road Blaster fue el tercer y último título LaserDisc de Data East, y también fue el último título de Kishimoto para la compañía, ya que la abandonó para irse a Technōs Japan. Allí utilizó sus experiencias personales y su violenta visión del mundo para crear nada menos que la serie *Kunio-kun* y con ella el género beat'em-up con el juego que aquí conocemos como *Renegade*, que a su vez sirvió de base para el siguiente título de Kishimoto, el magistral *Double Dragon*. Aunque son juegos muy distintos a *Road Blaster*, sí comparten ese espíritu rebelde que busca lo inesperado, y que se manifiesta con un sistema de juego sencillo pero robusto.

Viejos conocidos

Tal vez uno de los datos curiosos más conocidos del mundo del videojuego es que Yoshihisa Kishimoto rindió homenaje a su propia creación en *Double Dragon*, con la aparición del coche LX-5 aparcado en un garaje al inicio del juego, acompañado por un motor sonando de fondo. La broma no acabó ahí, pues el helicóptero LX-3 de *Cobra Command* también tuvo su momento de gloria en los primeros compases de *Double Dragon II: The Revenge*, acompañado por el sonido de unas hélices de helicóptero.



LAS CONVERSIONES

Pocos recuerdan la recreativa de Data East, pero sí sus adaptaciones domésticas, especialmente el port de Mega-CD, que se regaló junto a la máquina en Europa. Mega Drive no fue la única en recrear la historia de derrapes y venganza creada por Kishimoto y su equipo...

MSX y SHARP X1

Ambas versiones dependían de un aparatoso sistema llamado VHD (Video High Density) que apenas contó con una decena de títulos, con un reproductor del tamaño de un vídeo Beta conectado al ordenador. La calidad de vídeo es similar a la del LaserDisc.



MEGA CD

El primer port para consola se rebautizó como *Road Avenger* en Occidente, para evitar confusiones con el *RoadBlasters* de Atari. Cuenta con una excelente banda sonora exclusiva, pero una calidad de vídeo inferior al original dadas las primitivas técnicas de compresión de la época.



MEGALD

La versión para LaserActive (un reproductor capaz de reproducir LD) en su variante MD fue bautizada como *Road Prosecutor*. La música es inferior, aunque la calidad del vídeo es idéntica al arcade. A veces reproduce el vídeo invertido en el eje horizontal, para evitar la monotonía en aquellos jugadores se lo saben de memoria.



PLAYSTATION

Esta versión cuenta con una buena calidad audiovisual, muy superior a la de Mega CD a pesar de compartir formato. Sin embargo el control no responde con la precisión que cabría esperar, y algunas indicadores de freno/turbo no se han respetado.



SATURN

La calidad de vídeo es algo inferior a la que mostraba el port de PlayStation, y recortaba algo de imagen en los laterales, aunque la calidad de audio era superior. La respuesta del control está mejor ajustada.



WINDOWS

Cuando G-Mode se hizo con los derechos de varios títulos de la desaparecida Data East, lanzó esta versión para Windows exclusivamente para el mercado japonés. Está trufada de opciones de configuración, incluyendo motion blur al usar el turbo.



IOS

Notable versión actualizada, a la que se incorporó control táctil. Respeta la banda sonora del arcade, cuenta con una buena calidad de vídeo y añade efectos como el reflejo del parabrisas. En la pantalla del iPad es un auténtico espectáculo.



SUPER NINTENDO

Gracias al chip MSU1 fue posible la creación de esta versión no oficial. La buena compresión de vídeo, el ajustado control, y unos atractivos iconos, hacen desear que esta sorprendente versión tuviese mayor difusión.



AMIGA

De reciente aparición, esta versión cuenta con numerosas opciones, incluyendo la posibilidad de comenzar en cualquiera de los nueve escenarios, y seis niveles de dificultad, además de presentar una buena calidad de imagen.

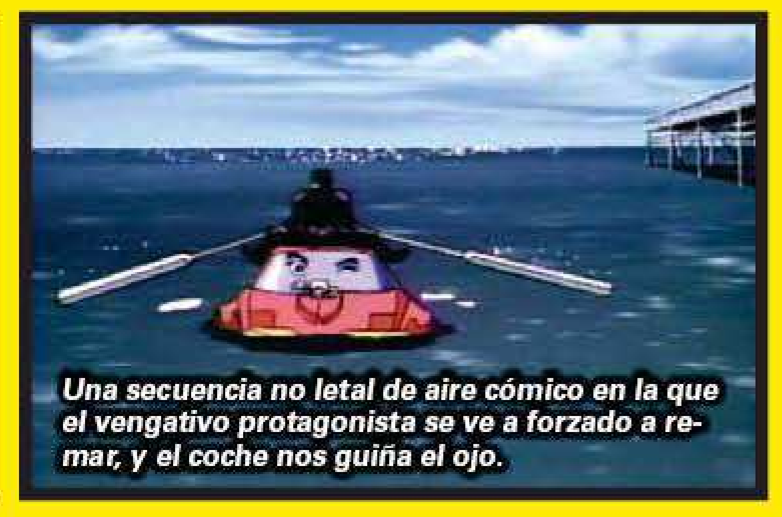


GREATEST HITS!

La sensacional película de acción que es Road Blaster recompensa al jugador con sus espectaculares secuencias de acción cuando este hace lo correcto... pero resulta tanto o más creativa cuando el jugador comete un error y el coche encuentra su cruel destino. Os presentamos una selección de los muchos encontronazos que pueden truncar la venganza.


¡El quitamiedos de la carretera de la costa no es un simple adorno! No seguir la carretera canónica tiene consecuencias por una vez.


Primer encontronazo con una embarcación, y primera vez que el protagonista atraviesa el parabrisas. ¡Hay que ponerse el cinturón!


Una secuencia no letal de aire cómico en la que el vengativo protagonista se ve a forzado a remar, y el coche nos guiña el ojo.


Entrar como un misil en el vestíbulo de un hotel y chocar con la recepción da como resultado que nuestro conductor atraviese el parabrisas.


Si conduces un deportivo rojo, el contacto directo con la maquinaria pesada siempre dará el mismo resultado: siniestro total.


Como decían en aquel capítulo del Batman sesentero protagonizado por el añorado Adam West... ¡Maldito abismo!


A veces la naturaleza tiene estos caprichos: primero le da una forma perfectamente esférica a una roca, y después la lanza sobre un coche.




Un error al usar el turbo al cruzar este precario puente natural de piedra da como resultado otra vergonzosa caída al agua.


¡No podía faltar una caída con el típico fondo anime a base de rayitas!


Tal vez intentar colarse bajo un camión no fuese una buena idea, pero al menos ha sido una muerte estéticamente intachable.


Un electroimán nos ofrece un curso acelerado acerca de las leyes del magnetismo, y el precio de la matrícula es el coche.

El morbo, y las risas, nos motivaron más de una vez a fallar en el juego solo para ver las secuencias de muerte.




Si os habíais quedado con las ganas de morir aplastados por el anterior camión, tranquilos, que hay más oportunidades.


Intentar saltar un puente levadizo sin aplicar correctamente el turbo da como resultado este vergonzante morrazo.


Los dos chavalines del fondo nunca habían visto la muerte tan de cerca, ni un vuelco tan espectacular desde el de Lopetegui.


Este brutal choque entre el helicóptero de Cobra Command y el coche de Road Blaster sólo puede terminar de una forma: ¡explosión!


Un nuevo enfrentamiento contra la maquinaria pesada que parece estar por todas partes nos ofrece el resultado habitual.


No haber frenado a tiempo nos ofrece una estampa cómica protagonizada por nuestro vehículo, dos villanos, y un tren cargado de troncos.


Otra embarcación recreativa se cruza en nuestro camino, y el resultado es una muerte digna de la serie Destino Final.


La salida de la alcantarilla es muy estricta con sus horarios, y no usar el turbo a tiempo significa el final del viaje.


Demostración práctica de la incompatibilidad del deportivo rojo y unas maquinas cosechadoras que se mueven demasiado rápido.


Hacer carreras en la gran ciudad en plena hora punta tiene un final previsible.


El colmo del absurdo es chocar contra un camión… ¡dentro de un gimnasio lleno de señoritas con calentadores! Ah, los ochenta…



El ARTE de las PANTALLAS de CARGA

En la era de los 8 bits, las pantallas de carga permitían a los artistas dejar volar su creatividad, tanto como el ordenador fuera capaz. Hemos reunido una selección de artistas para descubrir cómo fueron estas icónicas imágenes.

Texto de Nick Thorpe

Esto puede sonar un poco extraño para aquellos lectores que estén acostumbrados a la carga instantánea de los juegos en cartucho, pero no podemos evitar sentir lástima por los jugadores que no han perdido una cantidad significativa de tiempo cargando juegos en casete. Hay un cierto placer ritual con esas viejas cintas magnéticas, asegurándose de que se hayan rebobinado por completo, escribiendo el comando de carga, el viaje opcional a la cocina para tomar un refresco, y luego ese momento glorioso donde la primera fila de datos gráficos se dibuja en la pantalla.

Las pantallas de carga eran un elemento fijo en cualquier juego de ordenador de 8 bits. Era lo primero que se veía y, como el programa todavía no se había cargado por completo, la estarías mirando durante un rato. Algunas de ellas eran poco importantes, pero las mejores permanecen atrapadas en nuestros recuerdos hasta el día de hoy. "Tiene que reflejar el juego y dar una indicación de lo que se espera", dice Shaun McClure, un veterano artista de ZX Spectrum. Bill Harbison añade que una buena pantalla de carga "también debería ser lo suficientemente interesante como para soportar múltiples visualizaciones, ya que estará en la pantalla del televisor durante mucho tiempo".

Sin embargo, para los editores, las pantallas de carga a menudo se encontraban en la parte inferior de la lista de prioridades. "La pantalla de carga, por lo general, era lo último que se podía hacer y se tenían que completar lo antes posible, normalmente en tres o cuatro días", dice Bill. Ste Pickford, que creó pantallas de carga para ZX Spectrum, Amstrad CPC y Commodore 64, tiene recuerdos similares. "Normalmente recibías una solicitud del jefe como: 'Mierda, necesitamos una pantalla de carga para mañana, ¿puedes hacerlo?' Así que tenías que hacerla en uno o dos días, mientras el programador intentaba terminar el juego a toda prisa. ▶



» [C64] A veces no es necesario llenar de colores toda la pantalla, sino saber utilizar sabiamente los que tienes.



» [Amstrad CPC] La pantalla de carga de *Gryzor* es de las mejores que se hicieron en Amstrad CPC.


» Ste Pickford era un genio en Amstrad, creando grandes obras de arte.

ELIGE TU LIENZO

Cada ordenador tiene diferentes capacidades gráficas: estas eran sus limitaciones.

ZX SPECTRUM

- Resolución 256x192
- Píxeles cuadrados
- Paleta de 15 colores
- Cada tile de 8x8 píxeles puede contener hasta dos colores
- Cada emparejamiento se define caso por caso
- Los tiles enteros pueden ser regulares o brillantes, por lo que ambos tonos no pueden coexistir en el mismo tile.



■ Observa cómo los píxeles regulares y brillantes uno al lado del otro deben existir en diferentes tiles.

■ La tubería amarilla se mapeó lo más cerca posible de la rejilla para evitar causar un choque de atributos.

■ Esta imagen oculta muy bien las limitaciones del Spectrum, pero todavía se puede ver algo de la capa roja del mago que invade a Wizball aquí.



■ El arcoíris aquí no podría haber sido más pequeño, ya que muchos tiles alcanzan el máximo de cuatro colores.

■ Esta imagen utiliza el color de maravilla, poniendo casi toda la paleta del C64 en la pantalla a la vez.

■ Podemos decir que el color de fondo es negro porque cada tile de 4 colores lo usa. Esto tiene sentido, ya que es un color de contorno.

COMMODORE 64

- Resolución 320x200
- Doble Píxel "ladrillo"
- Paleta de 16 colores
- Cada tile de 8x8 contiene hasta 4 colores
- Tres colores se definen caso por caso, con un color de fondo compartido en todos los tiles.

AMSTRAD CPC

- Resolución 160x200
- Doble Píxel "ladrillo"
- Paleta de 27 colores
- Cada tile de 8x8 contiene hasta 16 colores
- Todos los colores compartidos en los tiles 0

- Resolución 320x200
- Píxeles cuadrados
- Paleta de 27 colores
- Cada tile de 8x8 contiene hasta 4 colores
- Todos los colores compartidos en los tiles



■ El CPC es excelente en imágenes fijas en **Modo 0**, con una paleta relativamente grande.

■ Técnicamente se puede usar cada uno de los 16 colores elegidos en un tile, pero no es común. Sin embargo, algunos tiles sí que usan seis colores.

■ El **Modo 1** tiene una resolución mayor, pero la reducción de color es demasiado grande.



■ El BBC se caracteriza por sus colores llamativos, lo que permite unas imágenes bastante atractivas.

■ Debido a su paleta limitada, el BBC es más adecuado para imágenes de colores planos.

■ El **Modo 1** del BBC brinda a los artistas acceso a una resolución más alta que las imágenes de colores de sus sistemas rivales.

BBC MICRO

Modo 2:
- Resolución 320x256
- Doble Píxel "ladrillo"
- Paleta de 8 colores
- Cada tile de 8x8 contiene hasta 8 colores
- Los pares de colores que parpadean están disponibles para simular otros colores

Modo 1:
- Resolución 320x256
- Píxeles cuadrados
- Paleta de 8 colores
- Cada tile de 8x8 contiene hasta 4 colores
- Los pares de colores que parpadean están disponibles para simular otros colores

> **"No había internet en ese momento, así que no podías buscar una imagen online"**
> Bill Harbison

Con una actitud relativamente despreocupada hacia la realización de pantallas de carga, no sorprenderá descubrir que la dirección artística a menudo escaseaba. "Esa fue la razón por la que hacer pantallas de carga era tan divertido, que te dejaban solo", dice Ste. "Nunca veíamos la portada de los juegos hasta después de su lanzamiento. No éramos lo suficientemente dignos como para que nos mostraran la portada por adelantado, y además no nos consultaban sobre ella (incluso cuando creamos y diseñamos el juego desde cero) ", explica. "En lo que referente a nosotros, los desarrolladores, no existía nada fuera del juego en sí".

Como resultado, Ste tomó una licencia creativa para realizar sus propias pantallas: "En juegos como *Feud, Zub* o *Amaurote*, intenté crear algo que funcionara como diseño de portada, imaginando que yo era el propio ilustrador. En algunos de los anteriores que hice, como *Omega Mission* o *Glass*, solo traté de capturar la sensación o el estado de ánimo del juego lo mejor que pude, en uno o dos días." Sin embargo, en uno de los juegos más conocidos de Ste, hubo algo en lo que trabajar. "*Ghosts 'N' Goblins* era un arcade existente, y encontré algo de arte de Capcom (creo que no me lo proporcionaron, sino que lo encontré yo mismo) en el que basé la pantalla de carga".

Para Bill fue un poco diferente: "En *Daley Thompson* y *Robocop*, me dieron una imagen RAW digitalizada con una cámara de video como plantilla a la que agregué color y sombreado. Con *Chase HQ* creo que obtuve una fotocopia en blanco y negro de la portada sin acabar de Bob Wakelin, pero para *Wec Le Mans* no tenía nada", explica. "Tuve que crear una pantalla de carga en unos días sin referencias. Por supuesto, no había internet en ese entonces, así que no podía buscar una imagen online. O comprabas un libro con buenas fotos o ibas a la biblioteca. No tuve tiempo para hacer ninguna de las dos cosas".

"Comencé trabajando para una compañía llamada D&H Games en Stevenage, y fueron encantadores", dice Shaun. "Les envié una patética portada con el arte de *Zenobi* y les dije que pedía 10 libras si era en blanco y negro o 15 si era en color. Les dije que ni siquiera tenía una cuenta bancaria y si podían pagarme en efectivo" Al final valió la pena. "Yo era un niño que aún estaba en la escuela en Yorkshire y, joder, me enviaron 60 libras en efectivo en un sobre, me dijeron que pagaban 20 libras por las de color y que eso era lo que les interesaba".

"Olvidé los juegos que hice para ellos (eran tres, pero D&H tenía muchos juegos relacionados con el fútbol), ¡todo se funde en tu mente después de un tiempo!". Fue fácil para Shaun encontrar inspiración. "Trabajé mucho para D&H y no era aficionado al fútbol en ese momento, así que simplemente miraba los periódicos nacionales y sacaba una buena imagen de alguien marcando un gol". A medida que pasaba el tiempo, las cosas cambiaron: "Más tarde, básicamente era solo hacer la ilustración de la caja y te sentías mejor por ello, ya que no había posibilidad de arruinarlo".

Para *Knights Of Bytes*, una adaptación de la portada fue la base para la pantalla de carga del excelente y moderno plataformas de Commodore 64 *Sam's Journey*. "La portada se realizó primero como una imagen dibujada a mano en alta resolución. Por lo tanto, fue la fuente de todos los dibujos posteriores", explica Chester Kollschen, el programador del juego. "La portada tenía una orientación vertical, mientras que la imagen del título para el juego de C64 tenía que ser horizontal, por lo que elegimos una buena zona de la portada y la utilizamos como plantilla para la imagen del título de C64".

Saber qué dibujar era solo la mitad de la batalla; de hecho, obtener la idea en la pantalla también era complicado, y como con cualquier esfuerzo artístico, el ▶



» [C64] Los tonos terrosos del Commodore 64 eran perfectos para un hack-and-slash como *Rastan*.

» [ZX Spectrum] Han pasado 30 años desde que Bill Harbison dibujó esta pantalla...



» [ZX Spectrum] ... así que dibujó una nueva versión para 2018, con más color y ED-209.

» Bill Harbison hizo numerosas pantallas de carga para Ocean, incluida la de *Robocop*.

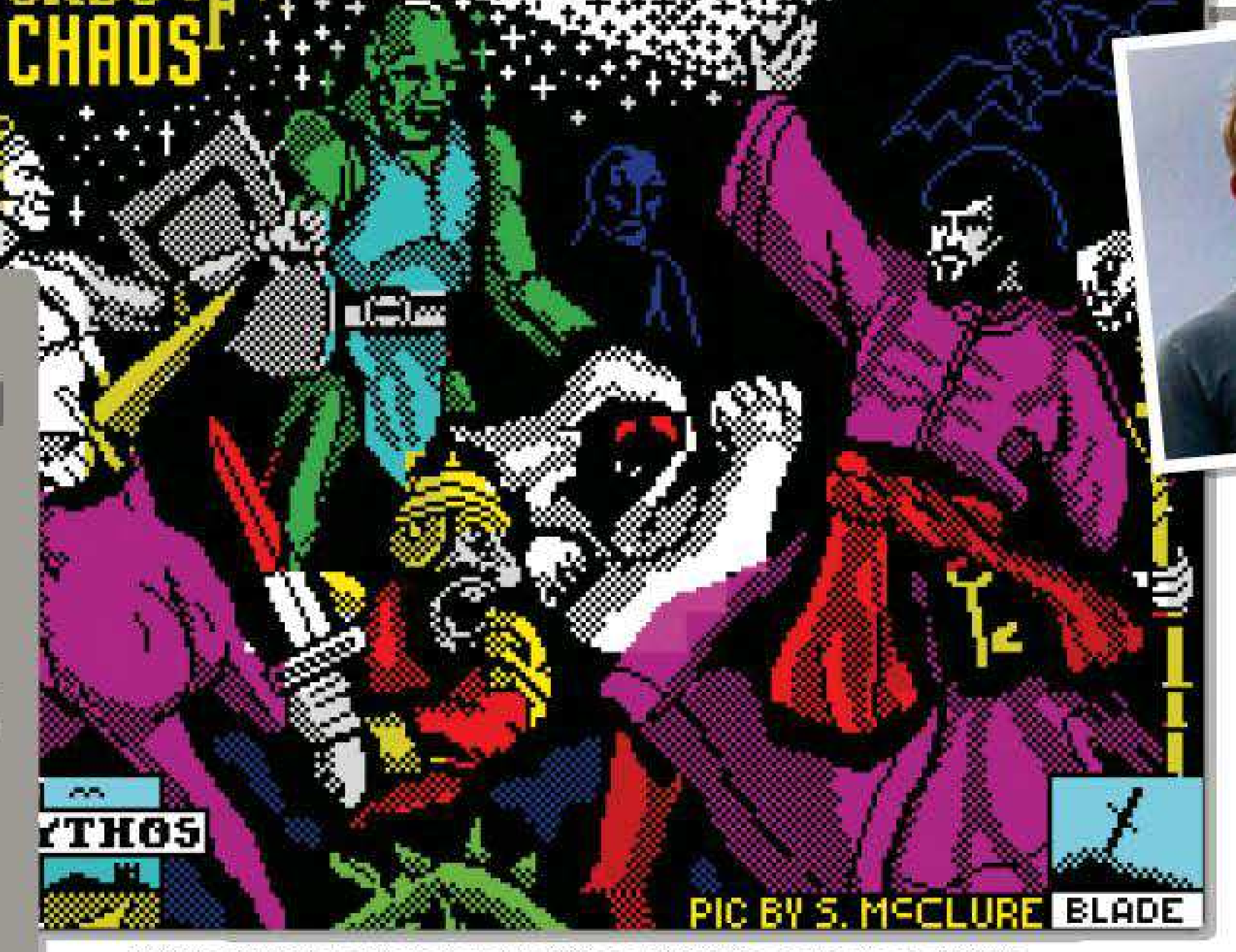
FECHA LÍMITE

Ste Pickford recuerda los peligros de un cambio de planes a última hora

"Justo cuando terminamos *Zub* (llamado *Zob* originalmente) y estábamos a punto de enviarlo a duplicar, nuestro jefe recibió una llamada del jefe de Mastertronic. Acababan de tener una reunión con sus distribuidores franceses, quienes estaban horrorizados porque, aparentemente, *Zob* era una jerga francesa para 'pene'. Tuvimos que cambiar el título en unos 30 minutos, ya que el mensajero estaba en camino para recoger la copia maestra. Así que tuve que cambiar a toda prisa la parte superior de la O en la pantalla de carga para formar una U. En la versión 128 k de Spectrum solo tuvimos tiempo de colocar un cuadrado de atributo negro sobre la parte superior de la O, en lugar de volver a dibujarlo"



» [Amstrad CPC] Tras un cambio en el último minuto, hubo que correr para variar rápidamente la pantalla de carga de *Zub* en algo menos fálico.



» [ZX Spectrum] La pantalla de *Lords of Chaos* minimizaba el choque de atributos.

» Temples (izq.) se especializó en pantallas de C64, mientras que McClure (der.) lo hizo en Spectrum.

P&R: JONATHAN TEMPLES

Hablamos con el artista detrás de una variedad de pantallas de carga de C64

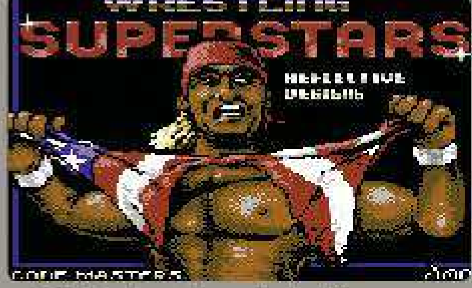
Cuando estabas diseñando pantallas de carga, ¿cuál era el proceso? ¿Las dibujaste primero en papel o ibas directamente a la pantalla?
Dibujaba borrones en papel, experimentando en composiciones. Luego usé mi ratón NEOS y programé en el Commodore 64 *Mouse and Cheese*.

¿Cuánto material de referencia tenías para trabajar?
Estaría acabando los gráficos principales del juego, quizás trabajando en sprites del último nivel y fondos. Eso significa que tendría una buena comprensión de los principales elementos del juego para crear una buena pantalla de carga. A veces, las compañías de juegos me enviaban el arte conceptual del juego, como con *Wrestling Superstars*, donde me dijeron: 'Copia la portada del juego lo mejor que puedas'

¿Cuánto tiempo tardabas en dibujar una pantalla de carga?
Podía pasar un día creándola, pero continuaba hasta que el juego estaba terminado, listo para ser entregado a la compañía de juegos.

¿Era difícil trabajar con las restricciones de color del C64?
Eso es lo sorprendente de los 16 colores limitados del Commodore 64. Te hacía un mejor artista, ya que te obligaba a hacer cosas como mezclar combinaciones de colores y sombreado de píxeles para aprovechar al máximo los gráficos y colores.

¿Hay artistas de C64 cuyo trabajo admires?
Mis principales héroes del Commodore 64 cuando era un joven adolescente fueron Dok y Bob Stevenson.



» [C64] A Jonathan sólo le dijeron que replicase la portada de *Wrestling Superstars* lo mejor que pudiera.



» [C64] Chester elige esta pantalla de carga como su favorita de Commodore64.

proceso difiere de un artista a otro.

Ocasionalmente, se empezaba fuera de la pantalla. "Solía dibujar cosas en acetato transparente y luego pegarlo con cinta adhesiva a la pantalla del televisor (tenía un pequeño televisor portátil)", dice Shaun. "Después venía lo difícil: dibujar las imágenes con un bolígrafo rojo y luego sentarme allí rígidamente para poder ver la imagen sobre la pantalla y seguirla con el pequeño cursor de píxeles. Usé algo llamado *Melbourne Draw*, porque se podía presionar G y obtener una rejilla en blanco y negro de los atributos en la pantalla en cada límite de 8x8".

Melbourne Draw era una herramienta popular entre los artistas de ZX Spectrum, hasta el punto de que Ocean utilizó una versión interna modificada conocida como *Ocean Draw*. "Básicamente, una vez que hacías la imagen podías hacer zoom y arreglar cualquier problema con el colour clash", dice Shaun, explicando sus ventajas. "Pero me enseñó técnicas como usar punteado para ocultar áreas en las que teníamos grandes cantidades de colour clash o agregar más color'".

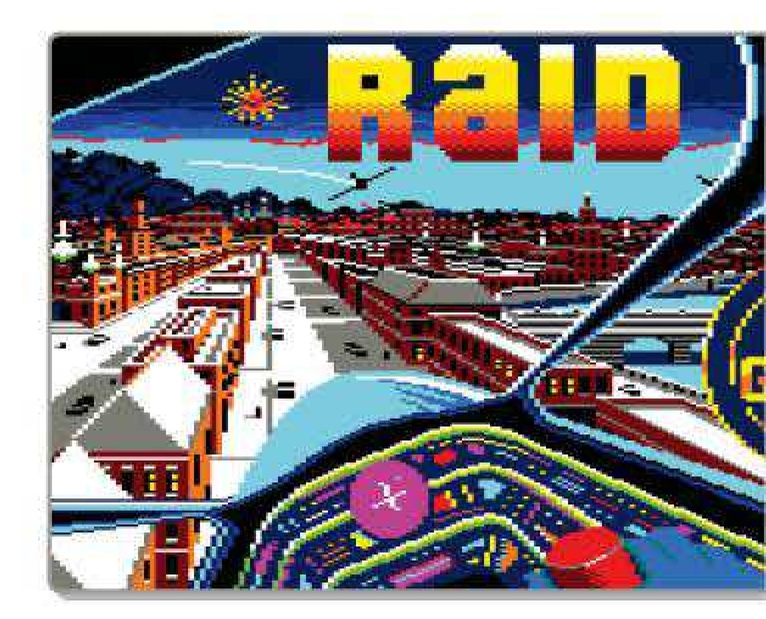
Para Bill, todo se hacía directamente digital. "Si no estoy trabajando en una pantalla predigitalizada, generalmente empiezo a dibujar en el ordenador", dice. "Una vez que tengo una idea de dónde deberían estar los elementos de la imagen, entonces empiezo a agregar color y averiguo dónde agregar el enmascaramiento para ocultar el choque de atributos". La principal pesadilla de Bill es común: "La principal limitación fue trazar los píxeles en la pantalla solo con el teclado del Spectrum. Cuando recientemente dibujé nuevas pantallas en Photoshop, me sorprendió que hubiera tenido la paciencia para dibujar una pantalla completa sin un ratón".

Ste trabajó de manera muy diferente en los años ochenta hasta hoy. "Me avergüenza admitirlo ahora, pero creo que comencé a dibujar en píxeles en la pantalla. ¡Supongo que era joven y entusiasta! No hago ningún trabajo ahora sin muchos bocetos, primero en papel, pero casi nunca elaboré un plan entonces", admite. "Era una locura, ya que ninguno de los paquetes de arte tenía la capacidad de cortar y pegar". Si dibujas algo en la posición incorrecta en la pantalla (si algo estaba ocho píxeles demasiado a la derecha), no podías cogerlo y moverlo a la izquierda ocho píxeles, como se puede hacerse en cualquier programa de diseño moderno. Había que volver a dibujar cada píxel de nuevo más a la izquierda, y luego eliminar los originales".

Trabajando con múltiples formatos, Ste descubrió que generalmente tenía que priorizar formatos basados en fechas límite, y a menudo solo tenía tiempo para dibujar una versión, mientras que otras las convertía un programador. Sin embargo, hubo una excepción notable: "En *Feud* hice diferentes pantallas de carga para las versiones de Spectrum y Amstrad. Esto no fue solicitado por el estudio, sino yo presumiendo y tratando de hacer que el juego fuera algo más que un proyecto terminado lo más rápido posible, que era todo lo que el jefe quería. Deliberadamente hice la pantalla de Amstrad primero usando colores de tal manera que no se pudo convertir al Spectrum, y así tuve una justificación para pasar más tiempo diseñando una pantalla de carga para Spectrum".

Ste también tenía su favorito: "Disfruté más del Amstrad. En parte porque no había ningún conflicto de atributos del qué preocuparse y tenías un buen conjunto de colores para usar. Y en parte porque el Amstrad venía con su propio monitor, que era bueno y nítido, mientras que en Spectrum o C64 usabas un televisor de 14 pulgadas con entrada de RF, cuya imagen era dañina para la vista". El C64, sin embargo, le cabreaba. "Por lo general, odiaba trabajar en el C64. Todos los programas gráficos eran basura y había que dibujar con un joystick".

El equipo de Knights Of Bytes no tenía ese problema, aunque pudieron aprovechar las sofisticadas herramientas de arte digital que no estaban disponibles en los años ochenta. Sin embargo, eligieron usar un modo de gráficos normal en C64 para *Sam's Journey*, que resultó ser un factor limitante. "Hay formas de aumentar las capacidades gráfica del C64, que a menudo se muestran en demostraciones. Pero para *Sam's Journey* optamos por una imagen de mapa de bits multicolor "clásica" sin ninguna adición", explica Chester. Esto supuso severas restricciones de color, ya que solo se podían elegir tres colores por cada 8x8 tiles. "La forma en que el chip gráfico clásico produce la imagen hace que los gra-



> “Por lo general, odiaba trabajar en el C64. Todos los programas gráficos eran basura”
> Ste Pickford

fistas tengan que pensar en el modelo de color incluso antes de comenzar a establecer píxeles en el lienzo" ¿Podría mitigarse esto alineando elementos en la rejilla de tiles de 8x8? "Sí, pero es casi imposible de hacer una escena natural". Se requiere mucha edición para obtener una imagen óptima.

Bill se encontró en la misma situación de edición con *Daley Thompson's Olympic Challenge*, una imagen impresionantemente sombreada. "Me dieron una tosca foto digitalizada hecha con una cámara de video y tuve que ordenarla y agregar color y detalles", explica. "Se requería bastante 'limpieza', así que tuve que pintar los píxeles y hacer que se vieran como si el sombreado se volviera más claro y oscuro. También había una gran cantidad de píxeles perdidos que era necesario eliminar".

Aunque estas pantallas tardaron unos días en crearse, han permanecido en la memoria de los jugadores durante décadas, y cada uno de nuestros entrevistados tenía sus propios favoritos. Shaun tiene una serie de favoritos. "¿Por dónde empiezo? Todo lo que hizo Ultimate, más lo que hizo David Thorpe, Simon Butler también fue bueno, Martin Wheeler tuvo sus momentos. ¿Ste Pickford? ¡Todos muy buenos!" Para Ste, "había muchas cosas que eran mucho mejores que las mías, pero soy terrible recordando nombres, así que no puedo identificar a nadie por desgracia. En realidad, Bill Harbison hizo un buen trabajo en Ocean con el Spectrum".

"La imagen de carga de *Rainbow Island* en C64 me impresionó, ya que logró mostrar muchos detalles a pesar de la baja resolución general", explica Chester. "*Grand Monster Slam* también tuvo una muy buena imagen, aunque nunca logré controlar el juego en sí". Bill opina que "como la mayoría de la gente, me inspiró mucho el trabajo de FD Thorpe. Las pantallas para *Pogo, Spy Hunter* y *Eskimo Eddie* fueron particularmente inspiradoras con su uso del color y los detalles. Puso el listón en niveles casi imposibles, por su calidad de trabajo y por la cantidad de pantallas en su cartera. Sigo pensando que él es el rey en el ZX Spectrum".

Siempre se dice que las restricciones generan creatividad, y el arte de la pantalla de carga de 8 bits siempre será un gran ejemplo. Cuando las máquinas tenían dificultades para mostrar una imagen en color a pantalla completa, la habilidad artística y el conocimiento técnico eran clave para crear una gran pantalla de carga. Por supuesto, las icónicas pantallas de carga no desaparecieron al final de la era de 8 bits, pero esa es una historia que ya contaremos. Ahora, ve a buscar un refresco, desarrolla un gran juego de 8 bits y tómate el tiempo que necesites para admirar la pantalla de carga. Con suerte, la próxima vez lo verás con una perspectiva muy diferente. *



» [Amstrad CPC] La pantalla de carga de *Prince Of Persia* establece la escena correctamente.
» [Amstrad CPC] Las calles cubiertas de nieve de Moscú se ven preciosas aquí. Es una pena que estés a punto de bombardearlas...

VIAJE A LA PANTALLA

Knights Of Bytes utilizó técnicas modernas para crear la impresionante pantalla de carga de *Sam's Journey*

01 El arte en blanco y negro se crea en un PC con Linux y una tableta Wacom. "Los contornos tomaron la mayor parte del tiempo. Están hechos para toda la portada en 600 ppp con gran detalle", explica Chester Kollschen. La imagen completa es vertical, pero solo se muestra el área de la pantalla del C64.





02 La imagen monocromática se colorea digitalmente, de nuevo usando un PC actual y software de diseño gráfico. "La coloración se hizo bastante rápido", recuerda Chester. "Stefan Gutsch (el artista de Knights Of Bytes) dijo que la coloración y el sombreado es fácil si ya tienes la estructura de tu imagen".

03 Con un software gráfico, la imagen se reduce a la paleta de 16 colores del C64. Sin embargo, los caracteres periféricos deben eliminarse ya que solo son parcialmente visibles. Además, esta imagen no es posible en una máquina real: algunos bloques de 8x8 en la pantalla contienen demasiados colores.





04 Después de muchas horas de edición a mano, la imagen está completa. "Hubo algunas maldiciones involucradas", admite Chester, que remarca la apariencia natural de la imagen: "No ha habido ninguna alineación de cuadrícula en la imagen del juego *Sam's Journey*. Es más una forma inteligente de seleccionar los tres colores por celda".



La guía definitiva

WEC Le Mans

UN COCHE DE CARRERAS QUE CRUZA LA LINEA DE META A GRAN VELOCIDAD Y DESAPARECE EN UN HORIZONTE SOBRE EL QUE SE DIBUJA UNA BELLA PUESTA DE SOL SERIA LA IMAGEN PERFECTA PARA DEFINIR WEC LE MANS. ES HORA DE ECHAR DE NUEVO UN VISTAZO AL ARCADE DE CONDUCCION DE KONAMI Y SU LEGADO AUTOMOVILISTICO DE MINIMA DURACION.









» [Arcade] El icónico neumático-puente de Dunlop aparece en la primera curva.

Ser eclipsado por *Out Run* era el destino inexorable que le esperaba a todos los juegos de conducción de mediados de los ochenta. *Road Blasters* de Atari, *Full Throttle* de Taito o *Final Lap* de Namco son solo algunos de los títulos que intentaron seguir el ritmo del imparable deportivo rojo bajo cielo azul de Sega. Incluso la propia Sega no pudo superar al todopoderoso *Out Run* durante años.

Probablemente, la víctima más cruel de la inalcanzable popularidad de *Out Run* fue *Wec Le Mans* de Konami. Debutaba a finales de 1986, apenas unas semanas después que *Out Run*, y *Wec* nunca mereció ser uno de los 'otros' juegos de coches del año. Al igual que *Out Run* era tecnológicamente brillante, corría en un hardware con doble 68000 y presentaba una carretera ondulante que subía y bajaba como la pista real en la que estaba basado (el Circuito de la Sarthe en Le Mans). Como *Out Run*, también se beneficiaba de un escalado de sprites que brindaba una sensación tangible de velocidad y estaba disponible en una sofisticada cabinet que se movía al son del piloto de turno.

Quizá la razón por la que *Wec* luchó por arrebatar el cetro de los arcades de conducción a *Out Run* fue por su esencia de simulador. ▶

WEConversiones

¿Qué quedó del espectacular arcade de Konami a su paso por los 8 bits de la época?

COMMODORE 64

Incluso el fanático más radical de C64 sería incapaz de defender este desastre. El brusco movimiento de la pista parece digno de Atari 2600, pero lo que de verdad hunde a este port es su infernal control, que hace que tomar curvas sea una auténtica pesadilla. La secuencia de choque es de gran calidad y tanto la música como los FX de Jon Dunn son notables.





ZX SPECTRUM

Convertir *Wec* al Spectrum con cualquier grado de precisión probablemente parezca tarea imposible, pero el equipo de Sentient Software (trabajando sobre la base de Mike Lamb) desafió toda lógica con esta elegante versión. La velocidad y el movimiento de la carretera son excelentes. Nos encontramos ante el mejor juego de coches con checkpoints de Spectrum.

AMSTRAD CPC

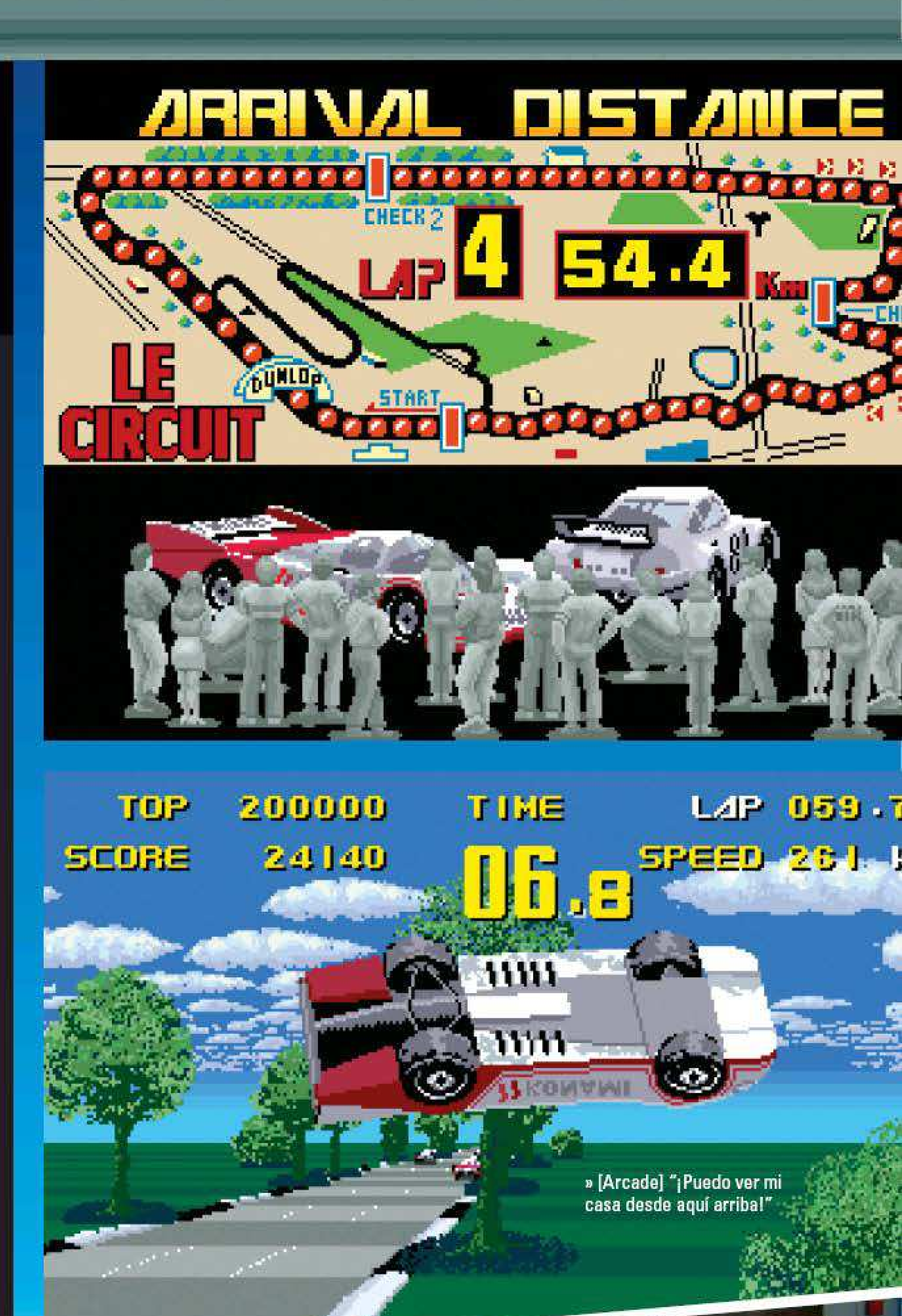
Si pasas por alto los gráficos con cuatro colores del Modo 1 entonces disfrutarás con este sólido port de CPC. La paleta era limitada pero los gráficos eran detallados y la velocidad muy lograda. Incluía la secuencia completa de giro en el aire al chocar, a diferencia de Spectrum, pero aún así no superaba al port de Speccy. De nuevo, Jon Dunn nos alegraba el oído.





MSX

Como se puede ver en la pantalla, estamos ante un port directo de Spectrum que no añade nada. Esto no es necesariamente malo dada la calidad de la fuente, pero todo se mueve un poco más lento, lo que afecta en parte a su jugabilidad. Aún así es mucho más recomendable que los dos juegos existentes de *Le Mans* publicados para MSX por Electric Software.



» [Arcade] "¡Puedo ver mi casa desde aquí arriba!"



Powered by Konami

Cuando hablamos de juegos de carreras Konami muestra sus clásicos del motor

KONAMI GT
AÑO: 1985
SISTEMA: ARCADE

■ El primer juego de carreras 3D de Konami fue precursor de *Wec*. No luchas contra el crono, tienes que conseguir combustible para llegar a meta. Divertido pero muy básico, sobre todo si tenemos en cuenta que *Wec* se lanzó un año después...



F1 SPIRIT: 3D SPECIAL
AÑO: 1988
SISTEMA: MSX2+

■ Esta secuela del juego de perspectiva cenital para MSX1 cambia la cámara para situarse detrás del vehículo en 3D. Incluye varios modos y opciones de simulador para ofrecer mayor profundidad. Es uno de los pocos títulos creados para MSX2+.



MIDNIGHT RUN
AÑO: 1996
SISTEMA: ARCADE

■ Aunque fue catalogado como secuela tardía del *Road Fighter* de 1984, se trata esencialmente de un *Ridge Racer* made in Konami. La novedad principal es que te encuentras tráfico real en la carretera. Fue convertido a PlayStation un año después.



GTI CLUB
AÑO: 1996
SISTEMA: ARCADE

■ Imagina el final de *Un Trabajo en Italia* recreado en un arcade de conducción y obtendrás *GTI Club*. La belleza de este particular juego de coches radica en sus múltiples rutas y atajos, a los que puedes acceder haciendo uso del freno de mano.



KONAMI KRAZY RACERS
AÑO: 2001
SISTEMA: GBA

■ Este juego de carreras de karts fue un digno rival para *Mario Kart: Super Circuit*. Contaba con personajes y localizaciones de la rica historia de Konami. Un divertido juego karts, perfecto para Game Boy Advance.



▶ Era un juego de carreras, no nos engañemos, pero al estar basado en el famoso evento de resistencia de 24 horas, se esperaba cierto grado de realismo. A diferencia de la ruta ramificada de *Out Run* a través de EE.UU., aquí solo había una pista que imitaba vagamente el circuito de Le Mans de 13,6 km. Se tardaban aproximadamente dos minutos y medio en completar una vuelta al trazado y comprendía cuatro vueltas en total. A pesar del relativamente corto tiempo de carrera, el juego simulaba el paso del tiempo con el día avanzando hasta el crepúsculo en la segunda vuelta, la llegada de la noche en la tercera y finalmente el amanecer en la cuarta vuelta Durante esta última vuelta el cielo se oscurecía y las nubes amenazaban tormenta, pero esto no afectaba a la carrera.

Que los jugadores pudieran experimentar este ciclo día-noche era discutible ya que *Wec* era un juego exigente. Muy exigente de hecho. La pista de tres carriles era bastante estrecha, lo que hacía muy complicado adelantar a los rivales, sobre todo en las curvas, y si chocabas contra otro vehículo o elemento del trazado a alta velocidad tu vehículo salía catapultado por los aires. La escena del accidente era espectacular sin duda, pero los valiosos segundos que perdías significaban que llegar al siguiente checkpoint no iba a resultar nada fácil. En la configuración predeterminada 'normal' podías chocar una o quizá dos veces, una más y posiblemente ya no alcanzarías el checkpoint. Para complicar las cosas, la cantidad de tráfico aumentaba en cada vuelta (en la última había que adelantar a 50 rivales), por lo que las posibilidades de llegar a la meta eran mínimas. Además no había *continue*.

Dicho esto, con la practica llegaba el éxito y con el éxito la euforia a medida que avanzábamos a través de la manada motorizada. En ese sentido *Wec* fue quizá el primer juego en simular con precisión la experiencia de correr al límite, que es lo que cualquier título basado en las extenuantes 24 Horas de Le Mans debería garantizar.

> **“Mike [Lamb] había creado el movimiento de la carretera y nada más cuando nos lo entregaron”**
> John Mullins

Wec estaba disponible en tres tipos de cabinet. El más impactante fue la variante 'Big Spin' que estaba modelada con la cabina de un Porsche como el del juego. La cabina vibraba hacia arriba y hacia abajo, se movía de izquierda a derecha e incluso giraba 180 grados al chocar. Era una máquina impresionante aunque sus sacudidas a veces desorientaban. Y también muy cara, costaba unas 7.000 libras. También estaba disponible el modelo 'Mini Spin' más económico y restringido, y el mueble básico, estático, de disposición vertical con vibración en el volante. Las tres variantes utilizaban un monitor estándar de 20 pulgadas. ▶



» [Arcade] Nubarrones que anuncian tormenta nos esperan en la cuarta y última vuelta.

Sentient al habla

John Mullins aceptó el gran desafío de convertir Wec Le Mans a Spectrum y MSX

Cuéntanos sobre la conversión de *Wec Le Mans*. ¿Es cierto que te subiste al proyecto en marcha?

Correcto. Lo de *Wec* fue un poco extraño. Mike Lamb estaba trabajando en ello de manera interna y fue separado del proyecto para centrarse en una de las grandes licencias de Ocean: *Robocop,* creo. Mi empresa, Sentient Software fue requerida para finalizar el trabajo en Spectrum y MSX, mientras John O'Brien se dedicaba al port de Amstrad.

¿Cuánto trabajo había adelantado Mike Lamb? ¿Fue una transición exenta de problemas?

Mike había sentado las bases del movimiento de la carretera y nada más cuando nos lo entregaron. Técnicamente era la parte más difícil y supongo que equivaldría al 25 o 30 por ciento del trabajo. La transición fue tan fácil como debía serlo, ya que no habíamos tenido ninguna participación hasta que nos pidieron que nos hiciéramos cargo. Estuvimos una hora charlando con Mike y nos hizo una demostración de lo que había hecho. Luego nos pasó el código y seguimos adelante. El código de Mike era claro y muy fácil de seguir, así que solo me llevó aproximadamente un día entenderlo y no recuerdo haber tenido que volver con dudas o preguntas. Comparamos datos con John O'Brien un par de veces, pero aparte de eso, todo fue muy sencillo.

¿Os proporcionaron la coin-op original como referencia?

Tuvimos acceso a la máquina recreativa. Sospecho que pasé unas cuantas horas jugando. También enviaron vídeos de partidas completas.

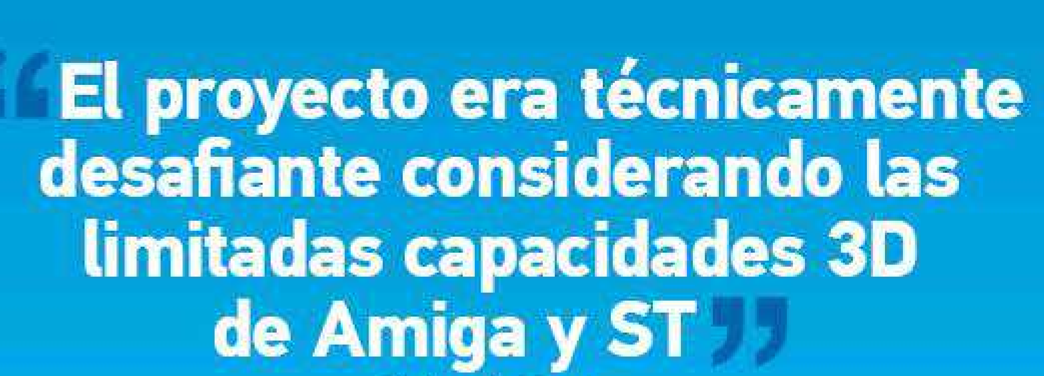
¿Cuál es la historia detrás de Sentient Software?

Sentient se formó a principios de 1985 por tres amigos y yo. Habíamos estado haciendo un trabajo ad-hoc para Memotech y su ordenador MTX y decidimos que era el momento de comprobar hasta dónde podíamos llegar. Al principio trabajábamos para comer pero en unos pocos meses obtuvimos algunos contratos. Durante los siguientes años, trabajamos en una serie de títulos para grandes editores como Ocean, US Gold, Virgin y otros. Como suele ser habitual, comenzamos a expandir el negocio, y lo que logramos fue rebasar nuestros propios límites, lo que finalmente llevó al cierre de la compañía a finales de 1989. Durante esos cinco años trabajamos una proporción ridículamente larga en horas para obtener escasa recompensa, pero también disfrutamos con ello.

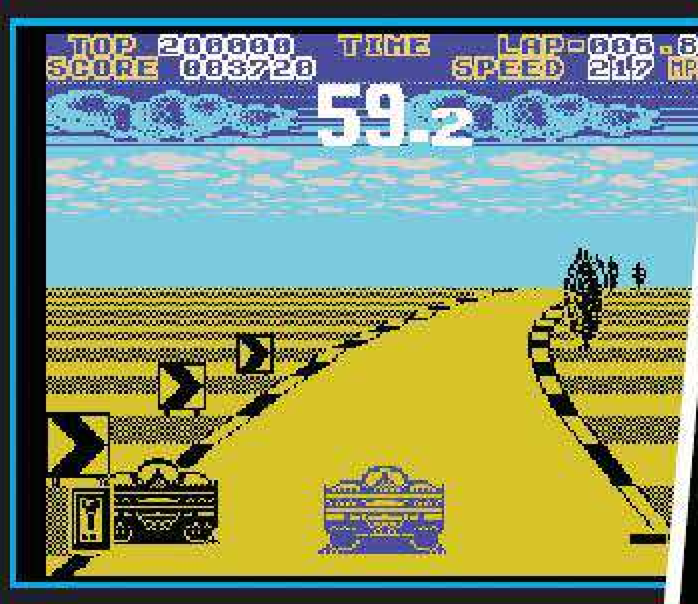




» [Amstrad CPC] *Burnin' Rubber* de Ocean (abajo) era asombrosamente parecido a la versión Amstrad CPC de *Wec Le Mans* (arriba). Coinciden incluso en el programador, John O'Brien.



"El proyecto era técnicamente desafiante considerando las limitadas capacidades 3D de Amiga y ST"
Christophe Gomez



» [MSX] La versión para MSX de *Wec Le Mans* estaba basada en el gran port de Spectrum.



» Al igual que la mayoría de las conversiones arcade de Ocean, *Wec* fue publicado bajo el sello Imagine.



» [Arcade] Detalle interesante, un accidente, a veces, saca a los otros vehículos de la carrera.

▶ *Wec* debutó en Europa en la feria de coin-ops Preview 1987 en Londres, donde convivió con *Out Run* y *Enduro Racer*. A pesar de la dura competencia, Clare Edgeley de la revista *C&VG* eligió a *Wec* como su favorita. "Sin lugar a dudas, Konami ha salido vencedor con su excelente juego", escribió después de haber probado el modelo Big Spin. "¡Jamás había probado algo así! El movimiento del coche lo sitúa por encima del resto." El equipo de Newsfield también lo amaba. "Es una expereincia emocionante, mitad juego de conducción, mitad montaña rusa" escribió Gary Penn.

Konami ya mantenía una gran relación con Ocean, por lo que no fue ninguna sorpresa que la firma de Manchester anunciara las versiones domésticas a través del sello Imagine. Se planificaron versiones para 8 y 16 bits pero al final solo vio la luz en C64, Spectrum, CPC y MSX a principios de 1989. El resultado fue dispar. En una preview de C64 *Zzap!64* preguntaba "¿Estamos a punto de presenciar la mejor conversión de juegos de carreras que haya existido?", y el 40% de la review respondió de forma clara. Los ports para Z80 puntuaron mucho mejor con *C&VG* otorgando a Amstrad CPC y Spectrum 82% y 83% respectivamente. *Sinclair User* fue más generosa, concediendo a la versión Spectrum un 91% y calificándole de "absolutamente brillante". Amstrad CPC recibió más tarde una versión no oficial del arcade, ya que el juego de lanzamiento de la serie Plus, *Burnin' Rubber*, estaba claramente basado en *Wec* e incluso contaba con el ciclo día-noche del que careció la versión oficial.

El recorrido victorioso del juego fue muy corto, ya que no se lanzó para ninguna consola ni ha sido incluido en alguna colección retro (posiblemente por temas de licencia). Konami reutilizó el hardware de *Wec* para otra coin-op menos popular de 1988, *Hot Chase*, pero hasta 1994 no se produjo algo similar a una secuela de *Wec*. *Racin' Force* era esencialmente una actualización sin licencia de *Wec*, con grandes dosis de simulación y conducción nocturna. Para expandir el original había cuatro circuitos diferentes a elegir y las máquinas se podían unir para admitir hasta 8 jugadores. Si no logras recordar *Racin' Force* es porque estabas demasiado ocupado jugando a *Daytona USA*. Konami y Sega volvían a chocar de frente...

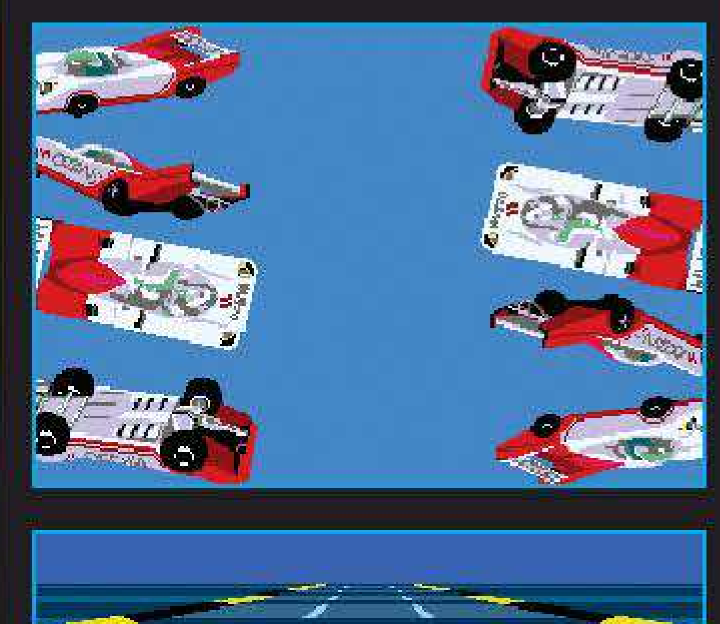
El último acorde a la historia de *Wec* es otra oscura coin-op de 1995 llamada *Speed King* o *Road Rage*. Este arcade de carreras futuristas estaba basado en el mismo mundo que la aventura de culto *Snatcher*. Tanaka Fumiaki de Konami afirma que la cabina móvil se basó en la de *Wec*. ✱

¿Qué sucedió con…
Las versiones de 16 bits?

Las versiones de Amiga y Atari ST de *Wec* fueron anunciadas pero jamás salieron a la venta. La conversión estaba en desarrollo en Ocean Francia, que ya se había encargado previamente de las versiones 16 bits de *Operation Wolf*. "*Wec Le Mans* fue un proyecto muy desafiante," revela el exprogramador de Ocean Francia Christophe Gomez. "Empleamos un par de meses solo para evaluar el proyecto. Recibimos la máquina recreativa pero nada de assets o código. El proyecto era técnicamente desafiante considerando las limitadas capacidades 3D de Amiga y ST, y las grandes expectativas creadas. Pero estábamos preparados."

Entonces, ¿qué salió mal? "Fue hace mucho tiempo, pero creo que hubo algunos problemas con los derechos, Ocean no los adquirió completamente. Así que nuestro equipo fue asignado a otro proyecto, *Ivanhoe*. Supongo que cuando los derechos fueron obtenidos nuestro equipo estaba ocupado. También creo que debido a la complejidad de la conversión, los costes se consideraron demasiado altos."

Gary Bracey de Ocean confirmó en 1991 que los ports de 16 bits habían sido abandonados. Parece que no se llegó a realizar trabajo de programación, pero el artista Philippe Dessoly convirtió gráficos de la versión coin-op. Este material apareció vía online en 2007 y es lo único que queda de aquella conversión.





» [Amiga] Algunos de los gráficos de Amiga descubiertos en los discos de desarrollo de Philippe Dessoly.

CÓMO SE HIZO SAVAGE

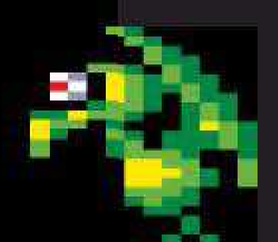
Trantor fue un éxito en Spectrum y una revelación en Amstrad. Nick Bruty nos cuenta cómo David Perry y él desarrollaron el popular y emocionante run and gun Savage.

Texto de Rory Milne



LOS DATOS

- » **COMPAÑÍA:** FIREBIRD SOFTWARE
- » **DESARROLLADOR:** NICK BRUTY Y DAVID PERRY
- » **LANZAMIENTO:** 1988
- » **PLATAFORMAS:** ZX SPECTRUM, AMSTRAD CPC, VARIOS
- » **GÉNERO:** ACCIÓN



SAVAGE 101

■ Aunque unidas por una narrativa común, los tres niveles de *Savage* son juegos diferentes. Su primer nivel es un frenético hack and slash con plataformas implacables, el segundo es un juego de disparos el estilo de *Space Harrier* y su fase final es un laberinto mortal en el que debes guiar a un águila escupiendo láser a su alrededor.

El Amstrad CPC a menudo fue mal aprovechado cuando se trataba de títulos multiplataforma, con ports de Spectrum que los editores usaban como una manera rápida y rentable de apoyar el sistema. *Trantor: The Last Stormtrooper* fue una excepción, ya que recibió una conversión que aprovechó los puntos fuertes de Amstrad CPC y llevó la máquina al límite. Mientras trabajaba en esta adaptación, el diseñador de *Trantor*, Nick Bruty, y su programador, David Perry, decidieron que deberían formar una sociedad, como recuerda el primero. "A los dos nos gustaba trabajar rápido y hacer cosas grandes", comienza Nick, "así que cuando estábamos terminando *Trantor* pensamos, 'Sí, claramente deberíamos estar trabajando juntos'. Dave trabajaba en casa de su madre. Tenía una habitación y la convirtió en su área de desarrollo. Yo estaba viviendo en Brighton en ese momento, pero subía una o dos veces por semana y trabajábamos juntos allí. Todos los días eran divertidos porque la velocidad con la que trabajábamos hacía que cada día fuera diferente".

Los esfuerzos de los desarrolladores en *Trantor* fueron bien recibidos. Nick recuerda estar motivado por el deseo de producir algo más grande y mejor. "Siempre quise ver más espectáculo", reflexiona Nick, "y *Trantor* fue mi primer paso. Yo estaba como: '¡Puedo gastar toda la memoria en ese grande y estúpido sprite'! Cuando estuvimos hablando de una secuela, decidimos que queríamos meter más cosas, pero no íbamos a ser capaces de hacerlo porque íbamos a tener otro gran sprite épico de nuevo, así que pensamos: '¿Por qué no podemos tener más cargas?'. Realmente solo se trataba de 'más', solo queríamos hacer más".

La primera fase de la secuela de Nick y David, Savage, tomó como punto de partida el estilo de su predecesor, pero pronto se desviaron de *Trantor* haciendo que sus enemigos protegieran los power-up. "No fue para distinguir a *Savage* de *Trantor*", aclara Nick, "simplemente se trataba de un sistema de recompensa para mantenerte enganchado". No fue una difícil elección de diseño. Muchas de las elecciones se tomaron en torno a lo que nos pareció bien en ese momento. Funcionó bien, pero parte del juego lo hicimos un poco difícil".

El respiro del desafiante *Savage* venía en forma de jefes que podían pasarse de largo en lugar de luchar contra ellos, aunque como admite Nick, esta mecánica en particular no fue intencionada. "¡Fue un error! Deberíamos haber pasado más tiempo con los enemigos y haberles dado algunos ataques más diversos para lidiar con eso. Hacíamos los juegos muy rápidamente, por lo que a menudo no eran testeados como era debido. Definitivamente tuvimos más tiempo con *Savage*, pero como estábamos haciendo tres cargas, no tuvimos mucho más".

Hubo, sin embargo, tiempo para que los desarrolladores agregaran algunas características únicas al primer nivel de su juego, como



» [Amstrad CPC] El intento de *Savage* de escapar del castillo comienza con unas palabras de ánimo.

“Muchas de las elecciones se tomaron en torno a lo que nos pareció bien en ese momento. Funcionó bien, pero parte del juego lo hicimos un poco difícil”
Nick Bruty

vibrantes frases de motivación que aparecerían en la pantalla. “Simplemente estábamos agregando un plus de energía”, dice Nick sobre los inspiradores comentarios de *Savage*. “Nos hubiera encantado haber tenido una voz en off, pero no había memoria para eso, así que solo buscamos imágenes. Y también nos gustó el tono divertido de poner mensajes allá arriba, ya que le estaba hablando un poco al jugador. Era solo una cuestión de gran energía e ironía”.

Aunque igualmente ostentosos, los planes de Nick y David para el segundo nivel de *Savage* significaron que sería drásticamente diferente de la primera parte del juego, con inspiración tomada de un clásico. “En el primer nivel había un tío corriendo porque uno de mis primeros juegos profesionales fue *V*, y mi primer sprite fue un pequeño corredor”, razona Nick, “entonces *Trantor* tuvo a mi gran corredor. Después del primer nivel de *Savage*, pensé: ‘¡Tengo que hacer algo diferente!’ A los dos nos encantaba *3D Deathchase* (tenía esa pizca de magia). Nos sorprendió que nadie le hubiera prestado atención y quisimos hacer nuestra propia versión. Así que tuvimos la oportunidad y se nos ocurrió la sección central de *Savage*, a la que llamamos ‘La Escapada’”.

Además de a *Deathchase*, el segundo nivel de *Savage* se parecía bastante a la recreativa de Sega *Space Harrier*, algo que reconoce Nick rápidamente: “Realmente me gustó *Space Harrier* en su momento. Era la primera vez que los títulos arcade comenzaban a ser poderosos. No puedo pensar en nada antes de *Space Harrier* que fuera tan gráficamente intenso. Así que creo que probablemente estábamos tratando de llegar a un lugar entre *3D Deathchase* y *Space Harrier* sabiendo que teníamos un extra de color”.

La clave para hacer que el segundo nivel de *Savage* destacara fueron los diseños de Nick para los monolitos escalados del escenario, que el artista consideraba una extravagancia que valía la pena. “No empecé con la intención de hacer los monolitos con cara; simplemente lo hice porque era demasiado derrochador como para no hacer algo con eso. Me di cuenta: ‘¡Guau! ¡Este es un trozo demasiado grande de la memoria para esos sprites escalables! “Disfruté mientras los animaba; podía hacerles abrir la boca y que les saliera la lengua. ▶

LAS CONVERSIONES

Comparación de Savage en otros sistemas



ZX SPECTRUM

■ Gracias a la inteligente segregación del color, la versión Spectrum de *Savage* es mucho más vibrante que muchos otros juegos del sistema. Su detección de colisiones, suave scroll y la capacidad de respuesta de sus controles son igualmente impresionantes, todo lo que cabría esperar dado que *Savage* fue diseñado para Spectrum.

AMSTRAD CPC

■ Como la otra plataforma para la que se creó *Savage*, el Amstrad posee una excelente versión del juego. Los gráficos de Nick Bruty son un escaparate de lo que el sistema es capaz de hacer y, en términos de jugabilidad, el *Savage* de CPC se beneficia enormemente de la velocidad y el caos que hizo posible la programación de David Perry.



COMMODORE 64

■ Aunque la versión de C64 de *Savage* funciona casi exactamente igual que las versiones originales, no se ve del todo bien. Los gráficos de las fases uno y tres creadas por Steve Crow están bien definidos, pero adolecen de un esquema de colores aburrido, y los gráficos del segundo nivel carecen de detalles. Sin embargo, el sonido es excelente.

ATARI ST

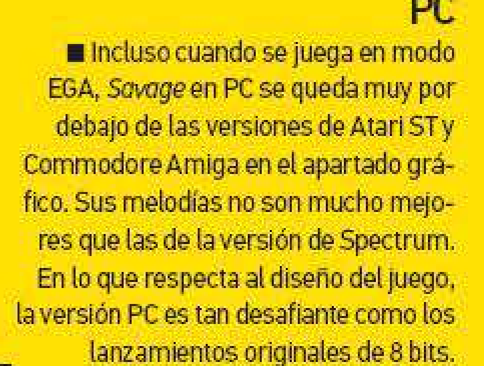
■ Las versiones de 16 bits de *Savage* son casi idénticas a la vista, con los gráficos de Nick Bruty adaptados que representan un gran paso adelante en términos de resolución y profundidad de color. La versión que recibió el Atari ST es tan intensa como las originales y además tiene más enemigos en la primera fase y variedad en la segunda.





AMIGA

■ Al igual que la versión Atari ST, la de Amiga se ve fantástica; la única diferencia es que tiene colores más vivos en algunos lugares. La jugabilidad en las dos conversiones es exactamente la misma. Donde se diferencian es en los efectos de sonido y la música machacona, que afortunadamente se puede apagar, lo que te permite conservar la cordura.



PC

■ Incluso cuando se juega en modo EGA, *Savage* en PC se queda muy por debajo de las versiones de Atari ST y Commodore Amiga en el apartado gráfico. Sus melodías no son mucho mejores que las de la versión de Spectrum. En lo que respecta al diseño del juego, la versión PC es tan desafiante como los lanzamientos originales de 8 bits.



BRUTY Y PERRY

Más juegos de la respetada pareja

TRANTOR: THE LAST STORMTROOPER

■ Antes de asociarse, Nick Bruty diseñó *Trantor* para Spectrum y David Perry lo adaptó para el Amstrad CPC, aunque ambos aportaron ideas de un lado al otro y Nick diseñó los gráficos para ambas versiones. *Trantor* es un atractivo juego que destacaba por su arma lanzallamas y por suponer un duro desafío.



DAN DARE 3

■ Tras *Savage*, Nick y David desarrollaron el tercer título de 8 bits de Dan Dare, aunque la licencia se utilizó después de que el juego se hubo desarrollado: ¡originalmente se llamaba *Crazy Jet Racer*! Era un juego de acción que contaba con un arsenal de armas y teletransportadores que te exigían navegar a través de varios agujeros de gusano astrales.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

■ Cuando se les pidió que produjeran versiones para Amstrad y Spectrum de un juego de las Tortugas Ninja de NES, Nick y David optaron por adaptar el título de la consola en lugar de convertirlo. Con niveles más reducidos, se añadió un movimiento de salto mortal que se puede utilizar para hacer girar a las tortugas.

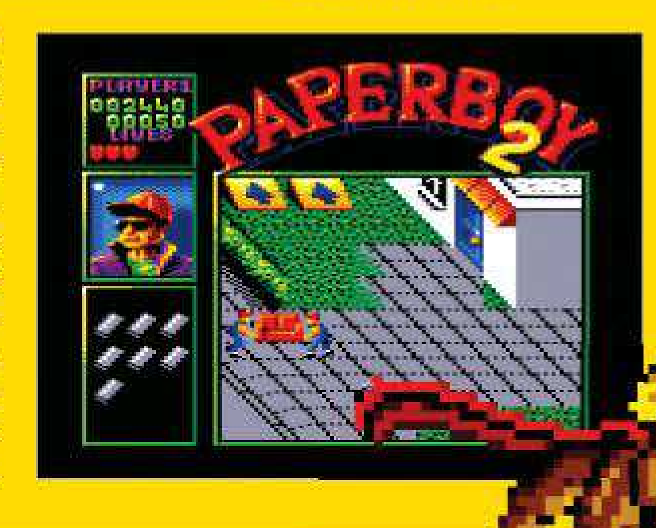


SMASH TV

■ Dado el número de personajes y el tamaño de los jefes en la recreativa de *Smash TV*, las versiones de Speccy y CPC siempre iban a ser un compromiso. Las conversiones de Nick Bruty y David Perry rebajan el ritmo frenético del título arcade y lo complementan con elementos visuales que juegan con los puntos fuertes de los sistemas de 8 bits.

PAPERBOY 2

■ Otro par de conversiones de Amstrad CPC y ZX Spectrum, pero basadas en un título de consola en lugar de una máquina recreativa. *Paperboy 2* era parecido a la primera parte, con la versión de Spectrum de Nick y David destacando por sus coloridos niveles, y la versión para Amstrad CPC sobresaliendo gracias a sus lindos sprites y su gran velocidad.





» [Amstrad CPC] Ciertos jefes del primer nivel se pueden pasar rápidamente, pero te estarás perdiendo power-ups.





» [Amstrad CPC] Poco después de la primera fase, un jefe que dispara rayos se enfrenta al héroe que porta un hacha.



“A lo dos nos encantaba 3D Deathchase. Nos sorprendió que nadie le hubiera prestado atención y quisimos hacer nuestra propia versión”

Nick Bruty

¡También fue divertido saber que estábamos gastando toda la memoria en ese único sprite!”

Por supuesto, el tercer nivel de *Savage* era una carga nueva, por lo que Nick y David optaron por idear un laberinto en el que controlábamos un águila gigante.”Debería haber puesto a Savage en la parte posterior del águila; eso hubiera sido mejor”, se sincera Nick. “Yo quería animar a un personaje diferente y queríamos tener otra dimensión en el juego; no queríamos hacer otra perspectiva horizontal. Era la última fase y pensamos que el águila debería disparar en múltiples direcciones”.

En el marcador de la primera y tercera fase podíamos ver unas barras de energía que representaban nuestra salud. “Las barras de energía eran nuevas para nosotros”, señala Nick. “Pudo haber sido parte de una evolución natural; la fase tres fue una evolución del final de la fase uno. Creo que, en general, nos estábamos abriendo a diferentes ideas. Puede que no fuera una elección consciente; simplemente era más del tipo explorar y querer avanzar. Como, ¿qué podemos hacer ahora? Realmente pensaríamos más en eso de lo que lo haríamos en el diseño puro del juego. Desarrollamos tan rápido que realmente no pasamos mucho tiempo diseñando documentos o planificando cosas”.

Esta rápida forma de desarrollo dio lugar al laberinto de la tercera fase, que estaba llena de obstáculos mortales y todo tipo de enemigos, lo que Nick considera razonable dada la dificultad de los niveles anteriores del juego. “En general, buscábamos llenar la pantalla y tenías más espacio para hacer cosas que en la primera fase; podías tomarte un tiempo de descanso”, dice. “Mirando cómo volaba el águila, con gravedad, pero tipo arriba, abajo, izquierda, derecha, si tuviera otra oportunidad, probablemente pondría un poco más de esfuerzo en la mecánica de vuelo y luego le daría al águila un poco más de espacio, pero creo que la cantidad de acción fue apropiada respecto al resto del juego”.

Tras la finalización del tercer nivel de *Savage*, los diseñadores del juego tuvieron dos productos terminados. “Fue interesante hacer las versiones de Spectrum y Amstrad al mismo tiempo. Primero hice los gráficos en Spectrum, pero Dave siempre tuvo el código del motor funcionando de manera idéntica. Así que, tan rápido como pude dibujar los gráficos, ahí estaba la versión de Amstrad, lo cual era agradable, porque si hubiéramos esperado hasta el final para hacerlo, la versión de Amstrad probablemente habría contado con menos tiempo de desarrollo”, comenta Nick.

En términos de reviews, este enfoque de sistema dual pareció dar sus frutos con las versiones Spectrum y Amstrad de *Savage*, que recibieron las mejores calificaciones en su lanzamiento. Los juegos se vendieron peor, desafortunadamente, lo que Nick atribuye a un marketing mal calculado. “Las reviews parecían muy positivas, pero en cuanto a ventas, no creo que se hiciera bien. Odiaba la campaña de marketing, los anuncios impresos. Creo que realmente deberían haberse centrado en el juego en sí. *Savage* era un colorido y completo juego, pero pusieron un anuncio en blanco y negro. Todo esto me quitó la vida”.

Aparte de la publicidad mal concebida, Nick recuerda con cariño el desarrollo de *Savage*, y está muy orgulloso de él y del colorido y exagerado juego de acción épico que hizo junto a David Perry. “Estaba contento con la experiencia y cómo salió. En general, fue un momento realmente divertido; nos decepcionó que no obtuviéramos grandes ventas, pero aún estoy muy contento con *Savage* ”, concluye. “Me gusta cómo se ve; el framerate es bastante bueno y es colorido. Fue una buena progresión”. ✱



MÁS DEL EQUIPO

TRANTOR: THE LAST STORMTROOPER (FOTO)
PLATAFORMA: ZX SPECTRUM, AMSTRAD CPC, VARIOS
AÑO: 1987

ALADDIN
PLATAFORMA: MD
AÑO: 1993

EARTHWORM JIM
PLATAFORMA: MEGA DRIVE, VARIOS
AÑO: 1994

LOS SIMPSONS EN LA NES

En los 90, cuando se estaba disparando la fama de Los Simpson, los responsables de la serie decidieron abrirse a otros medios. Dan y Garry Kitchen nos cuentan el camino que siguieron para llevar hasta la NES a la familia más famosa del mundo.

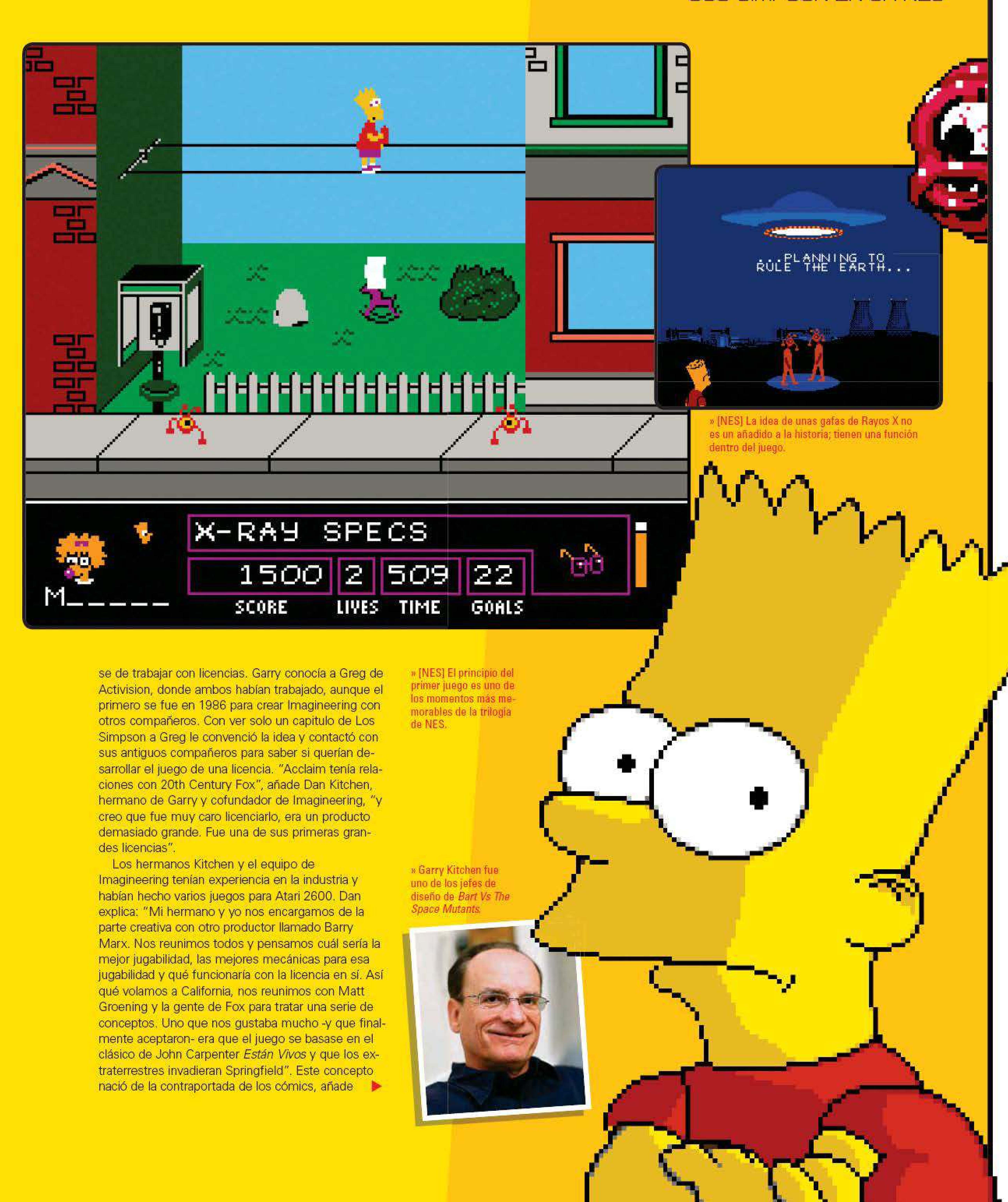
Texto de Adam Barnes

Recuerdas cómo era el mundo antes de *Los Simpson?* Esta familia de dibujos animados ha sido parte de nuestras vidas durante tanto tiempo que incluso quienes tengan la edad suficiente como para haber visto el primer capítulo en 1989 es posible que no se acuerden de cómo era la vida antes de Homer, Marge y los chicos. *Los Simpson* son anteriores a Google, los DVDs, incluso a internet tal como lo conocemos hoy día y forman parte de nuestra cultura tanto como cualquiera de esos elementos. Cuando se emitió el primer programa en Estados Unidos en 1989 (a España llegó en 1991) quien dominaba el mercado era Nintendo; la Famicom era la reina en Japón y NES revitalizó en EE.UU. una industria que aún sufría por una fuerte crisis en los videojuegos, de forma que atrajo el interés de los titulares de las licencias pero, en lugar de 20th Century Fox fue Acclaim quien buscó sacar rendimiento a Los Simpson.



» [NES] Para los desarrolladores era importante implementar en los juegos lugares conocidos de la serie de televisión.

"En enero de 1990" cuenta Garry Kitchen, uno de los diseñadores jefes de ***Bart Vs** The Space Mutants*, "un par de días antes de que se emitiera el episodio cuatro de la primera temporada de *Los Simpson,* Greg Fischbach (fundador de Acclaim) me llamó y me sugirió que lo viera porque estaba pensando en licenciar los derechos para hacer un juego de NES de *Los Simpson* y quería saber si me interesaba desarrollarlo". La serie de televisión fue un éxito desde el primer momento, pero nadie anticipo el fenómeno en que se iba a convertir. Pero Greg era un visionario que había creado Acclaim al irse de Activision con la idea de convertirse en una gran editora, labrándose un nombre al principio a ba-



» [NES] La idea de unas gafas de Rayos X no es un añadido a la historia; tienen una función dentro del juego.

» [NES] El principio del primer juego es uno de los momentos más memorables de la trilogía de NES.

» Garry Kitchen fue uno de los jefes de diseño de *Bart Vs The Space Mutants*.

se de trabajar con licencias. Garry conocía a Greg de Activision, donde ambos habían trabajado, aunque el primero se fue en 1986 para crear Imagineering con otros compañeros. Con ver solo un capitulo de Los Simpson a Greg le convenció la idea y contactó con sus antiguos compañeros para saber si querían desarrollar el juego de una licencia. "Acclaim tenía relaciones con 20th Century Fox", añade Dan Kitchen, hermano de Garry y cofundador de Imagineering, "y creo que fue muy caro licenciarlo, era un producto demasiado grande. Fue una de sus primeras grandes licencias".

Los hermanos Kitchen y el equipo de Imagineering tenían experiencia en la industria y habían hecho varios juegos para Atari 2600. Dan explica: "Mi hermano y yo nos encargamos de la parte creativa con otro productor llamado Barry Marx. Nos reunimos todos y pensamos cuál sería la mejor jugabilidad, las mejores mecánicas para esa jugabilidad y qué funcionaría con la licencia en sí. Así qué volamos a California, nos reunimos con Matt Groening y la gente de Fox para tratar una serie de conceptos. Uno que nos gustaba mucho -y que finalmente aceptaron- era que el juego se basase en el clásico de John Carpenter *Están Vivos* y que los extraterrestres invadieran Springfield". Este concepto nació de la contraportada de los cómics, añade ▶

LAS CONVERSIONES

La invasión de los mutantes espaciales en otros sistemas



NES

■ La versión original del juego y, por tanto, el faro que debía guiar a todos los *ports*. El primer juego de NES se hizo con todo cariño y cuidado, pero cuando ya se habían puesto los cimientos -al menos, la jugabilidad- las demás versiones siguieron esa plantilla que había demostrado que funciona. Todas lo hicieron bastante bien.

MEGA DRIVE

■ Una de las versiones más vendidas del juego, con unos gráficos más refinados, controles suaves y efectos de sonido revisados, gracias al *hardware* más potente. No es la versión que tiene mejores gráficos, pero compensa un movimiento algo deslizante con una dificultad más razonable. Un paso por delante de la versión de NES.



MASTER SYSTEM

■ Esta versión trajo consigo el arte equivalente a Master System con contornos negros, lo que ayudó a recrear el estilo de Matt Groeing con más fidelidad que el original de la NES. Sin embargo, no era tan bueno y traía la misma velocidad que la versión de Mega Drive, pero con un movimiento más pobre, lo que supone que era más difícil de manejar.



GAME GEAR

■ Al igual que la mayoría de las conversiones de Game Gear, se trata de una versión reducida de la de Master System. Los mismos bordes negros permitieron diferenciar más fácilmente a Bart y los personajes no jugables del fondo lo que hubiera sido de otra forma imposible en la pantalla de Game Gear. No tuvo demasiado éxito en la plataforma.

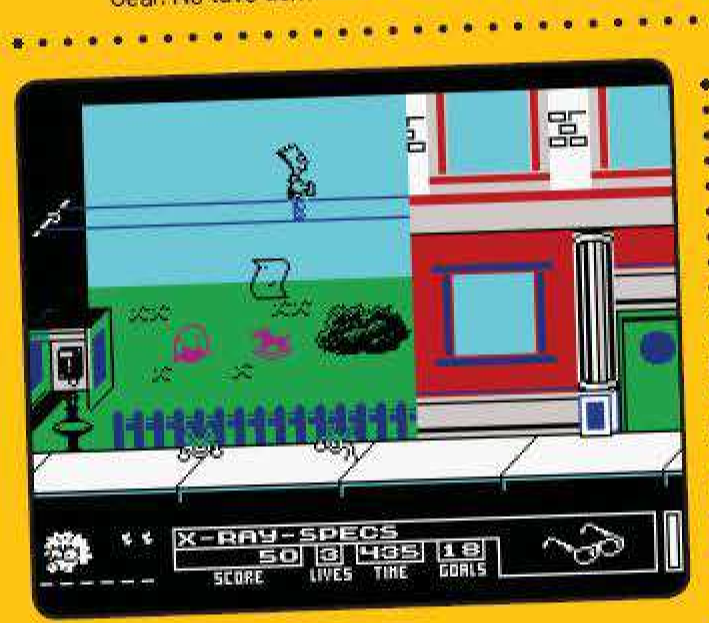
AMIGA

■ Si hay que destacar algo de la versión de Amiga son sus gráficos, con *pixel art* de alta calidad que llevaba los fondos originales de NES a otro nivel. Hay incluso una intro bastante larguita que explica mejor que la de ninguna otra plataforma, cómo consiguió Bart las gafas de Rayos X. Sin duda es la mejor versión del juego.



ATARI ST

■ La versión ST del juego fue una de las pocas de las que se encargó Imagineering directamente, aunque no es que haya grandes diferencias entre las distintas plataformas. Esta no tenía la elegante intro de la versión de Amiga ni iba tan suave; Bart tenía un movimiento algo extraño, pero al menos iguala su calidad artística.



ZX SPECTRUM

■ Para los gráficos el paso a ZX Spectrum supuso un durísimo golpe en este port que realizó el estudio británico Arc Developments. Sin embargo, la jugabilidad en sí se mantuvo casi igual, excepto por le hecho de que no hay un plataformas de scroll sino un juego *screen-by-screen* más habitual en este *hardware*.

AMSTRAD CPC

■ Aunque puede parecer que visualmente es mejor que la versión de ZX Spectrum, es quizá la peor versión de todas. Las gafas no se manejaban bien por las limitaciones del *hardware* y las mecánicas eran un poco complicadas. Además, se eliminaron muchos de los detalles basados en la serie de televisión.





COMMODORE 64

■ Los límites del hardware también lastraron mucho a la versión de Commodore, aunque menos que a la de Amstrad. No se pudieron implementar algunos de los detalles más finos del juego, lo que supone que gráficos eran más básicos, pero se mantenía el scroll y conservaba las mecánicas tan suaves como era posible.



» [NES] No pierdas de vista las rosquillas en el tubo del techo. No querrás que Homer se las zampe todas…

» [NES] En el primer juego Bart debía saltar sobre los pies del Actor Secundario Bob para derrotarle.









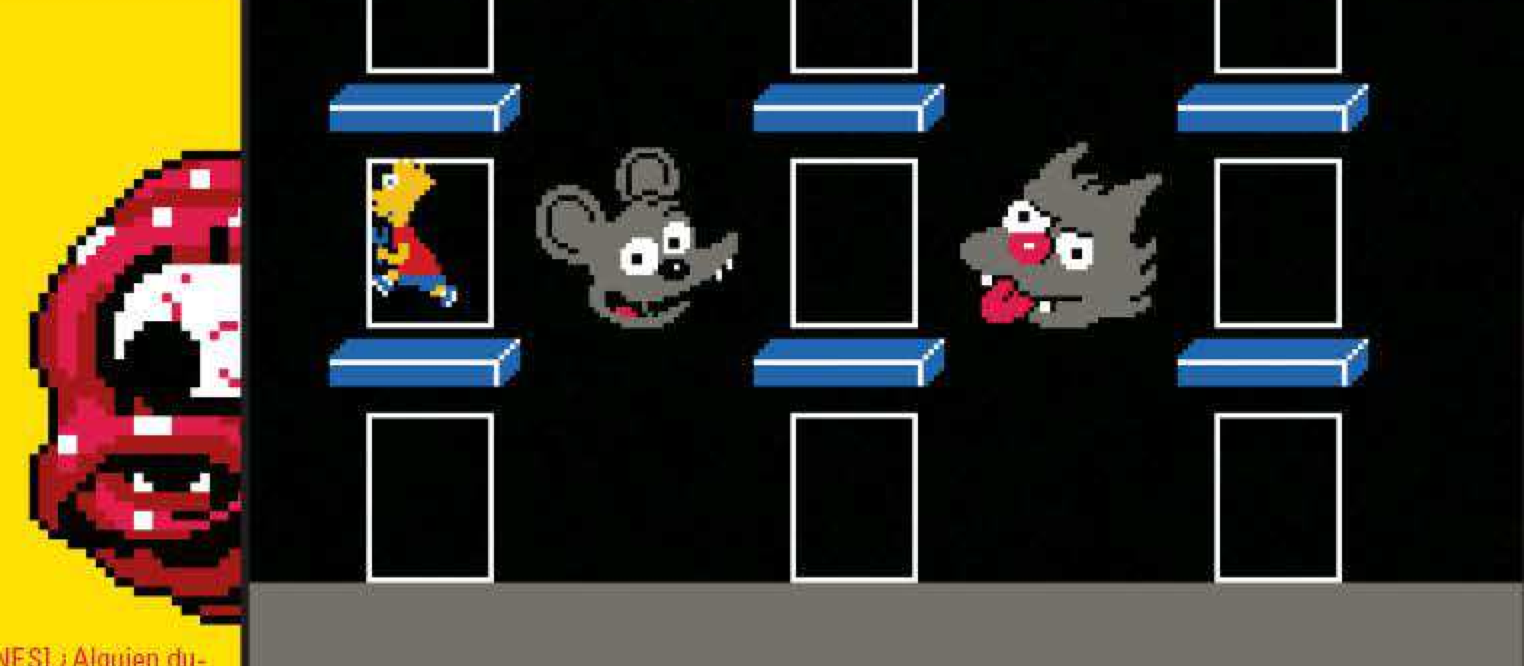
▶ Garry: "Barry Marx y yo estuvimos mucho tiempo pensando distintas opciones. En una tormenta de ideas recordamos, por lo que fuera, de una publicidad hortera en la contra de los tebeos. Sobre todo nos acordábamos de uno de gafas de rayos X que te permitían ver a través de la ropa de las chicas. Todos pensamos que Bart sería sin duda el primero en el barrio que encargaría un par de esas gafas. Claro, de esta idea pasamos a la invasión extraterrestre, y Bart sería la única persona en la ciudad que podría detectar a los extraterrestres "usurpadores de cuerpos" utilizando las gafas de rayos X que había obtenido de forma algo irregular".

Había dos aspectos que no eran negociables para Fox. El primero era la elección del personaje jugable; hoy día Homer es el favorito de la franquicia, pero en aquel entonces la estrella era Bart. Estaba empezando la Bartmanía y Fox quería utilizar a ese personaje travieso y pensaba que su actitud pasota encajaría bien con los jugadores de la época. "Estuvimos trabajando en un concepto que se centraba menos en Bart", reconoce Garry, "pero Acclaim lo echó atrás porque pensaba -con razón- que Bart debería ser el centro teniendo en cuenta el público objetivo del juego. Y tenían razón. Bart fue el personaje en el que se centraba la historia de la serie; por ejemplo, Bart era el hilo conductor de la secuencia de apertura de cada capítulo al ir con el patinete por la ciudad. Todos los críos que tenían una NES querrían jugar como Bart".

» [Amiga] En las distintas versiones se mantienen el alma del juego y el diseño de niveles .

Una vez decidido el personaje, solo había otra petición, pero, teniendo en cuenta la naturaleza de la NES y los juegos que salieron para ella, los responsables tenían poco donde elegir aparte de un plataformas 2D. "Desde el principio Acclaim dijo que quería un juego con *scroll* lateral, vista la popularidad de *Mario"*, dice Dan. "Eso es lo que querían, un plataformas. Y en esa máquina, dadas las restricciones 2D, era sin duda la mejor manera de mostrar a Bart y los personajes". Nadie intentaba competir de tú a tú con *Mario,* la idea era desarrollar la licencia de la forma correcta, capturar el mismo sentido del humor y la diversión que estaban haciendo famosos a *Los Simpson.* Esto se consiguió de diferentes formas, pero la cooperación con Fox supuso que el equipo de Imagineering tenía bastante acceso al programa y así asentar las bases que sirvieran para captar la esencia de la serie. Dan dice: "Nos reunimos con Fox unas cuantas veces en el estudio. Teníamos una conexión a través de Acclaim, pero nos vimos un par de veces con Matt Groening para que se asegurase de que el personaje de Bart estaba bien creado. Tenía muy claro cómo debía ser el diseño de Bart y los fondos de los escenarios. Imitamos el aspecto de la serie lo mejor que supimos, pusimos cosas como la Bolera de Barney y otros lugares que están en el juego y que lo representan, como la estatua de Jebediah Springfield. Nos ayudaron a crear las mejores escenas y escenarios de la serie y reproducirlos en el juego. Fueron de gran ayuda para la dirección al permitirnos ver algunos vídeos del programa y darnos una referencia artística".

Este iba a ser el primer juego de Los Simpson, a fin de cuentas, y tenía que tener una calidad que correspondiese con la expectación que había ▶





» [NES] ¿Alguien dudaba de que Rasca y Pica iban a aparecen en el juego?

» [NES] Los fans de la película de Carpenter *Están vivos* captarán a la primera el homenaje en *Bart Vs The Space Mutants.*

» [Mega Drive] El *Space Mutants* de Mega Drive es una mejora en los gráficos y la jugabilidad respecto a la versión de NES.

▶ levantado la serie. En honor de la Fox y Acclaim hay que decir no se trataba de sacar cualquier cosa para llenarse los bolsillos aprovechando la locura que despertaba todo lo relacionado con Bart y compañía, sino que tenían la intención de crear algo que fuera bueno *per se.* Dan recuerda: "La idea era hacer algo muy de *Los Simpson,* tomar todo lo que estaba en la serie y destacar todo lo que sirviera para el personaje de Bart, integrar la personalidad de los Simpson y centrarnos en la de Bart". Dan añade que Fox esperaba que todos los miembros de la familia tuviesen al menos una aparición, lo que llevó a "tener a Maggie en la barra de menú, a Lisa en la feria y a Marge en el centro comercial". Y había un aspecto del juego que para Imagineering era imprescindible incluir en el juego, un elemento que siempre ha sido un ingrediente básico en todos los capítulos de la serie. Para el desarrollador era básico que la escena final de la intro con toda la familia en el sofá viendo la tele se recrease de la forma adecuada, así que el primer nivel se creó en torno a esta idea: "Queríamos el monopatín del principio de cada capítulo, y que se viese a Bart como el personaje que era: un gamberrete listillo. Decidimos centrarnos en eso y Fox estuvo de acuerdo También queríamos incluir muchos detalles que la gente asociaba con la serie, como ir a la cabina y llamar a Moe lo que te daba una recompensa en el juego, pero trabajando al máximo con lo que hizo famosa a la serie".

Así se crearon algunas piezas del diseño para el primer nivel; luego se combinaron con la jugabilidad para encajar todo. Esto se traduce en que Bart usaba las gafas de rayos X para distinguir a los alienígenas y saltar sobre ellos para recoger las iniciales de la familia y se incluyeron elementos de puzle en el plataformas, lo que era un concepto bastante novedoso en NES. En el primer nivel Bart utilizaba su actitud de guay y de rebelde para pintar de los objetos morados de color rojo pero también debía buscar otros métodos más imaginativos para eliminar de los escenarios cualquier objeto morado. Fusionaba las dos características centrales del juego - las plataformas y la resolución de puzles- sin costuras, inspirándose en las aventuras a las que jugaba Dan. "Era muy aficionado a las aventuras de texto", dice. "Había jugado

BART DE BOLSILLO

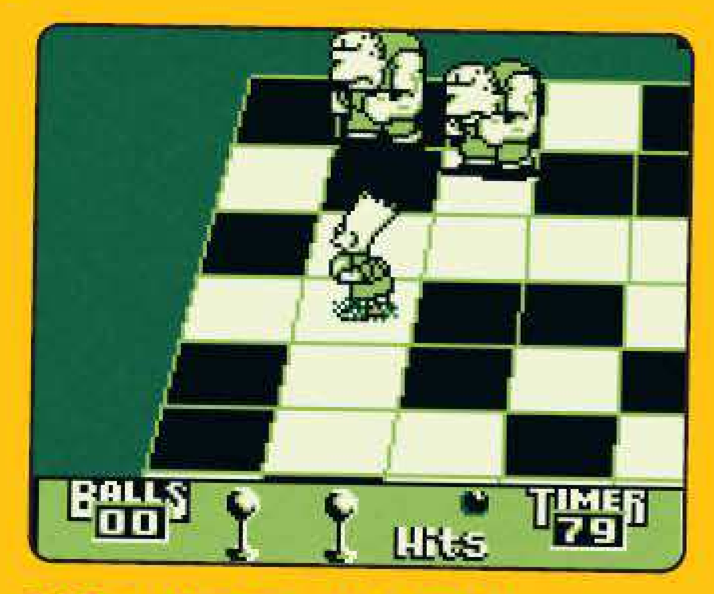
Bart, tú antes molabas



BART SIMPSON'S ESCAPE FROM CAMP DEADLY

GAME BOY, 1991

■ El primer juego portátil de *Los Simpsons* partió de cero en lugar de ser un *spin-off* de *Bart Vs The Space Mutants,* y al año siguiente la serie emitió un episodio basado en la trama del juego. Pero tenía malos controles y jugabilidad repetitiva, como otros muchos juegos de Game Boy, por desgracia.



BART VS THE JUGGERNAUTS

GAME BOY, 1992

■ Para darle un aire nuevo *Bart Vs The Juggernauts* no fue un plataformas 2D -un género demasiado saturado en la portátil- y optó por usar distintos minijuegos que formaban parte de un programa de televisión similar a *Gladiadores Americanos.* Era original y divertido en partidas cortas.



BART & THE BEANSTALK

GAME BOY, 1994

■ El regreso a los plataformas con *Bart & The Beanstalk* es técnicamente superior a *Camp Deadly,* pero sigue siendo un juego de plataformas monótono y aburrido. La idea ni siquiera era original, tomaba un cuento de hadas y le pegaba los personajes de *Los Simpson* para atraer a los fans.

> "La idea era estar sorprendiendo siempre al jugador sin olvidarnos de aquellos aspectos que más gustaban de la serie de televisión"
> Garry Kitchen

a la serie *Zork*, había escrito y publicado en 1982, antes de entrar en Activision, dos aventuras de texto en la misma línea que *Zork*. Eran para Apple y el TRS-80 y tenían reconocimiento de oraciones completas. Creo que esos juegos de aventura en los que recoges objetos y los guardas en el inventario para usarlos después inspiró la parte de aventura del juego". Era una idea inteligente que daba a la fases de plataformas un ritmo más lento de lo habitual en aquella época, y, siguiendo esta idea, cada fase tenía un objetivo diferente que iba desde eliminar todo lo que fuera de color morado a la recolección de sombreros, destruir señales de salida o buscar barras de uranio escondidas.

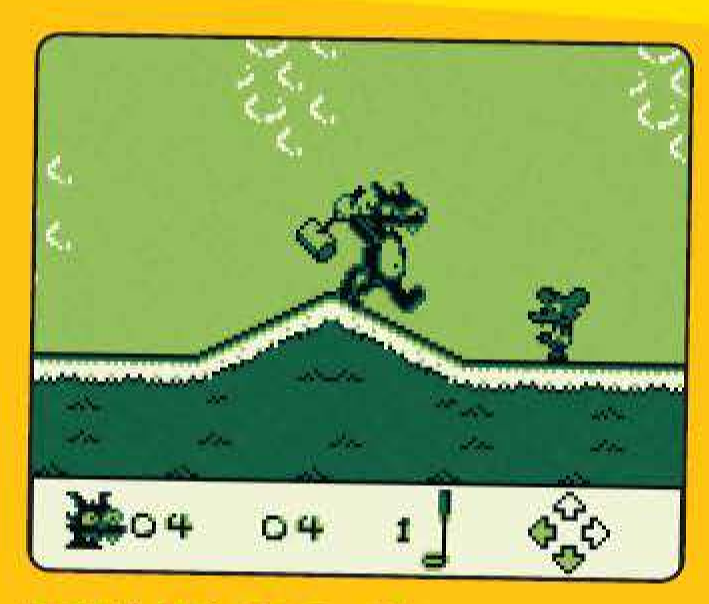
A esto se añade el extra de un poco de humor, una característica que todos consideraron era imprescindible. Pero no fue fácil lograrlo con las limitaciones del hardware que llevaban a que hubiera muy pocos diálogos. Garry recuerda: "Utilizamos todos los diálogos que pudimos porque gran parte del humor de la serie procede de un doblaje brillante. Sabíamos que teníamos que añadir humor a la experiencia siempre que fuera posible. Tuvimos mucho cuidado en introducir detalles visuales para ser fieles a la serie, como Maggie chupando el chupete sin parar -incluso en la interfaz del juego- y el omnipresente parpadeo de los personajes y, a veces, de los extraterrestres". Había muchísimas referencias para utilizar que servían para afianzar ese aire tan característico de *Los Simpson*, incluidos todos esos lugares como el badulaque, el puesto de trabajo de Homer en la planta nuclear o personajes secundarios como Barney, Krusty el Payaso o el Actor Secundario Bob. Garry sonríe mientras dice: "Una de mis imágenes favoritas es ver al Actor Secundario Bob como el jefe final en el nivel tres y el punto de humor de que Bart tenía que pisarle en el pie en lugar de en la cabeza. Y me encanta el hilarante clímax final del juego en el que se usa el chupete de Maggie de una forma especial". El hábil uso de las escenas más reconocibles de la serie de televisión y los personajes eran responsabilidad de Barry Max quien, explica Garry, trabajó como productor y guionista en el juego. "La idea era estar sorprendiendo siempre al jugador sin olvidarnos de aquellos aspectos que más gustaban de la serie de televisión", añade.

No fue ninguna sorpresa que el juego triunfase cuando salió en 1991, en un momento en que la serie estaba en su mejor momento de popularidad. Fue un éxito de ventas y de crítica, con el mérito añadido de ser un título de una licencia destacada, algo que en la generación anterior se convirtió en un estigma por culpa de unos *publisher* demasiado entusiastas. Como suele suceder en estos casos, era inevitable que se hiciera una secuela. "Ya estábamos en conversaciones antes del lanzamiento, pero Acclaim no dio el visto bueno hasta que *Bart Vs The Space Mutants* fue un éxito, dice Dan. "Así que vinieron, nos dijeron que lo habíamos hecho muy bien y que querían un concepto más grande, más amplio". Ese concepto surgió rápidamente a partir de una frase: ¿Y si Bart se enfrentase a todo el mundo? Era una opción evidente para un segundo juego: una vez que *Los Simpson* habían probado que podían funcionar en un juego, convertir todo el planeta en el parque de juegos de Bart ayudaría a atrapar el espíritu de la serie. "La idea me hizo ver que podríamos ir a un montón de sitios geniales", afirma Dan al recordar la reunión con la Fox. "Dije: mirad por la ventana, ahí tenemos un estudio y podéis recrear en él cualquier parte del mundo. Hagamos lo mismo, hagamos un nivel en el que Bart está caminando por la mesa del animador y salta a una pista de sonido y entra en una película de piratas en China, o en distintos lugares exóticos en los que pensaba que sería divertido jugar".

Se trataba entonces de crear algo que mantuviera los puntos fuertes de *Bart Vs The Space Mutants* y potenciase al personaje de Bart de formas más entretenidas y diversas. Es decir, los puzles desaparecieron pero se mejoró mucho en el juego: se añadió a Bartman, se mejoraron las secciones con el monopatín y se introdujeron varios minijuegos; fue un trabajo intenso para mejorar la experiencia del juego original, trabajando en los problemas que se podían mejorar. "Intentamos que algunos niveles fueran más fáciles", dice Dan al tiempo que lamenta ▶



» [NES] El equipo fue muy cuidadoso al introducir chistes de la serie de televisión en *Bart Vs The Space Mutants*.



ITCHY & SCRATCHY IN MINIATURE GOLF MADNESS

GAME BOY, 1994

■ Es una innovadora combinación de juego de golf y plataformas de acción, incluso aunque sea imposible entender cómo se llego a ese concepto de juego. Las mecánicas funcionan y conservan la violencia visual de Rasca y Pica, pero es como un pegote hecho por con dos juegos diferentes.



NIGHT OF THE LIVING TREEHOUSE OF HORROR

GAME BOY COLOUR, 2001

■ *Night Of The Living Treehouse Of Horror* es el mejor plataformas de todos los juegos portátiles. Sin embargo es terriblemente difícil y no cambia la jugabilidad lo suficiente como para despertar ni el mínimo interés.



ROAD RAGE

GAME BOY ADVANCE, 2003

■ Esta versión no compitió nunca con la de sobremesa, que era una mala copia de *Crazy Taxi*, pero logró condensar la experiencia en la pantalla pequeña relativamente bien. Sin embargo perdió algo del encanto que logró que la versión de PS2 fuera atractiva para los aficionados a la serie de TV.

MMM, LOS SIMPSON...

Juegos de la serie a los que merece la pena jugar

BART VS THE SPACE MUTANTS



■ Fue el primer juego de *Los Simpson* y tal vez el mejor. Los siguientes juegos que salieron para NES no tenían la misma calidad ni seguían tantos elementos de la serie de televisión, y ningún otro juego de *Los Simpson* utilizó los elementos de puzles que tenía este primer título de Imagineering.

THE SIMPSONS ARCADE

■ En esta época todo juego que no era un plataformas de *scroll* lateral tenía muchas papeletas de ser un *beat-'em-up* pero en este caso no era una excusa para hacer caja; Konami elaboró un arcade muy completo que iba fino, era rápido y constituyó un gran homenaje a la franquicia.

THE SIMPSONS HIT & RUN



■ Lo mismo que *Road Rage* era un más o menos divertido imitador de *Crazy Taxi*, *Hit & Run* constituía prácticamente un clon del *Grand Theft Auto* que se hizo tan famoso en PS2. No obstante, *Hit & Run* fue un juego de calidad que permitió a los jugadores explorar Springfield por primera vez.

LOS SIMPSON: EL VIDEOJUEGO

■ Se creó para acompañar la película pero no era tan malo como suele ser estos casos. Empleó bien el humor de la serie e incluso supo reírse de los clichés de los videojuegos. Era un sólido plataformas 3D que se ganó por derecho propio convertirse en un clásico de *Los Simpson*.

LOS SIMPSON: SPRINGFIELD



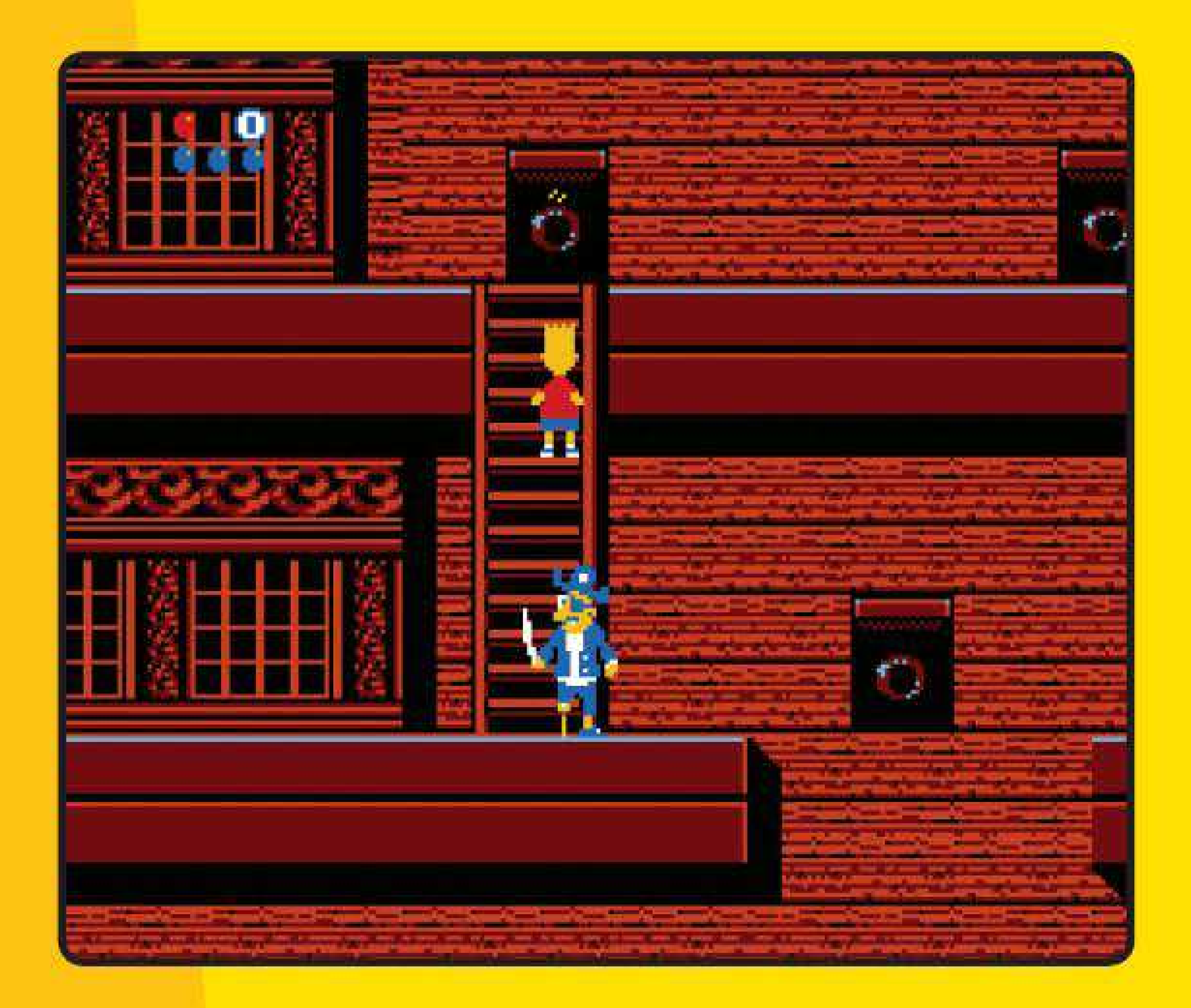


■ Conocido como *Tapped Out* fuera de España, es un juego gratuito en la línea de *Farmville* y similares. Logra sacar provecho a la franquicia de una forma divertida y constituye un gran ejemplo de cómo se puede aprovechar una franquicia de manera original e imaginativa.

> "Tomamos el primer juego y le dimos una vuelta a Bart, dándole un aire algo diferente"
> Dan Kitchen

▶ no haber peleado más con Fox la orden de que el primer juego fuese difícil para alargar su duración. "Tomamos el primer juego y le dimos una vuelta a Bart, dándole un aire diferente, no demasiado, pero sí mejor en muchos aspectos. Alteramos sus físicas, pero queríamos que transmitiese la misma sensación para quien hubiese jugado el primer juego y que no fuese muy diferente la respuesta del mando. Y también queríamos mejorar algunos niveles para que no tuviesen saltos tan grandes, que no hubiese saltos a ciegas, de que pudieras mover la cámara y ver donde estabas para que supieras adónde ibas".

Mientras, la Fox despertó de su letargo. Imagineering había podido crear el juego original con mucha libertad, pero Fox intervino mucho más en la secuela. Vieron la oportunidad tan evidente que suponía ligar un videojuego al fenómeno que tenían entre manos y querían lanzar un juego que tuviera más que ofrecer a los seguidores de *Los Simpson*. Dan cuenta: "Querían que fuera una experiencia mucho más completa, por eso añadimos cameos de más personajes y el mapa intercalado y los minijuegos". Con los minijuegos pudimos incorporar al juego más personajes sin tener que pelearnos con el *hardware* de NES para meter más personajes jugables, lo que fue suficiente para la Fox. "No era suficiente que Bart visitase otros escenarios e hiciese lo mismo -añade-. Teníamos que plantearnos: ¿qué podemos dar al jugador que esté relacionado con *Los Simpson*, que capte la personalidad de la serie y, al mismo tiempo, no sea más de lo mismo?". De ahí surgió la idea de las preguntas para aprovechar el tirón entre el público aunque la serie llevaba solo dos temporadas cuando desarrollamos el juego. Metimos todo esto



» [NES] Bart esquiva por los pelos a un pirata con pata de palo y es probable que luego le suelte alguna de sus frases.



» [NES] Bartman mira al infinito y se pregunta si fue buena idea desarrollar este juego o no.



» [NES] *Bartman* eliminó todas las imágenes icónicas de Springfield y las sustituyó por algo mucho más abstracto.

en un tiempo de desarrollo corto, tan corto que *Bart Vs The World* salió en NES el mismo año que su predecesor, apenas hubo unos meses entre los dos.

Llegados a este punto, *Los Simpson* era ya una marca gigantesca y con cada episodio crecía el éxito y la popularidad. La 'bartmanía' estaba en su apogeo y la serie estaba encontrando el ritmo adecuado a su humor y estilo. Acclaim y la Fox estaban poseídos por una locura; el primero estaba ya buscando otros estudios para hacer más juegos de los Simpson, pensando sobre todo en la nueva generación de consolas. Imagineering sacó un último juego de la chistera, *Bartman Meets Radioactive Man,* pero las circunstancias eran diferentes. Fox intervino en esta ocasión mucho más en el proceso, sobre todo desde el punto de vista creativo. Dan explica el concepto original: "Las secuencias iniciales [de la serie] son como pequeñas tiras cómicas, y Fox quería algo así como Bart defendiendo al mundo de Radioactive Man . Vinieron y nos dijeron: 'Mirad, queremos más de lo mismo pero con este'". Incluso tenían ideas concretas sobre los escenarios en los que se debería permitir que explorasen los jugadores y decidió la inclusión de un bosque encantado o fases subacuáticas. El resultado es que Bartman fue el único personaje que unía el juego al mundo de *Los Simpson.* Todo lo demás de la franquicia, los escenarios, los enemigos y la historia, se eliminó. Dan afirma: "Fue más una fantasía en la que Bart se metía en un cómic y lo que Radioactive Man podía haber preparado para acabar con él".

Bartman Meets Radioactive Man fue un gran cambio respecto a los juegos anteriores. Sí, era un plataformas 2D, pero mucho más genérico y con poca atención a la marca. No tenía los elementos de puzle de *Bart Vs The Space Mutants* o la variedad de *Bart Vs. The World,* y era bastante más difícil. "Hay que recordar que iba todo sobre Bartman, así que construimos los niveles con él en mente" continúa Dan. "En un nivel tradicional tipo *Mario* no iba a ser divertido ponerte una capa y sobrevolar todo, así que tuvimos que hacerlos más verticales y poner elementos que lo limitasen. No podíamos volar todo el tiempo así que el reto fue conseguir que fuera divertido con todo tipo de niveles". La principal novedad fue la importancia que tenía el combate, en el que Bartman podía combatir cuerpo a cuerpo o usar un láser, un cambio radical respecto a los otros juegos. Salió en diciembre de 1992, y la crítica no lo puso demasiado bien. "Garry sostiene: "Claro que sentimos la presión. Y cada vez fue más fuerte porque cuando empezamos el juego todavía no estaba claro que la franquicia se iba a convertir en algo tan grande. A medida que crecía la popularidad de *Los Simpson,* creció la presión". No obstante, la participación de Imagineering terminó en *Bart Meets Radioactive Man,* en un momento en que la entrañable familia iba camino de convertirse en un icono de la cultura pop actual. Esa presión se aumentó en los años siguientes y tal vez sea la razón de la montaña rusa de títulos que la familia Simpson ha tenido que soportar, que van desde éxitos rotundos hasta puritita basura. La historia de *Los Simpson* con el juego es larga y forma parte de nuestra cultura actual casi tanto como la propia serie de televisión; en muchos sentidos la calidad de la serie de televisión tiene paralelismo con los juegos equivalentes. Sin embargo, aunque Homer, Marge, Bart, Lisa y Maggie no siempre han sido igual de divertidos, sus juegos siempre han tenido un lugar en nuestros corazones. ★



» [NES] En *Bart Vs The World* el hijo mayor de los Simpson visita lugares icónicos del planeta.

» [NES] Radioactive man abre una puerta en el espacio y el tiempo para felicitar a Bartman por su duro trabajo.

LA BÚSQUEDA DE LOS ANILLOS

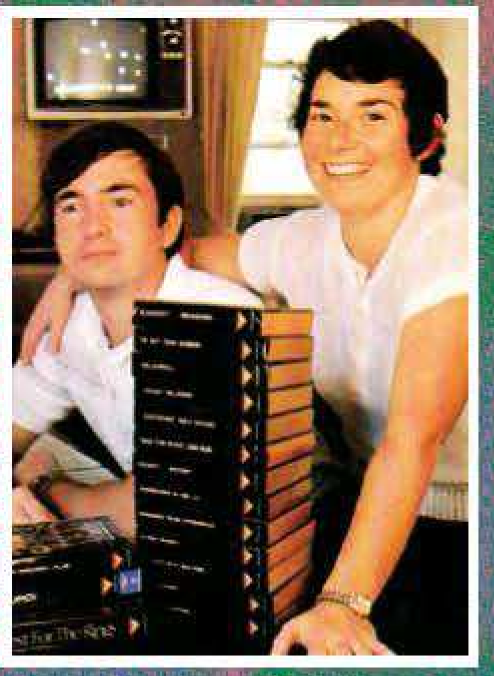
La popular Videopac G7000 nos ofreció en 1981 un atractivo experimento fusionando los juegos de tablero con las consolas. Un cóctel ganador, con un toque de sabor a Tolkien inconfundible.

Por: Jesús Martínez del Vas

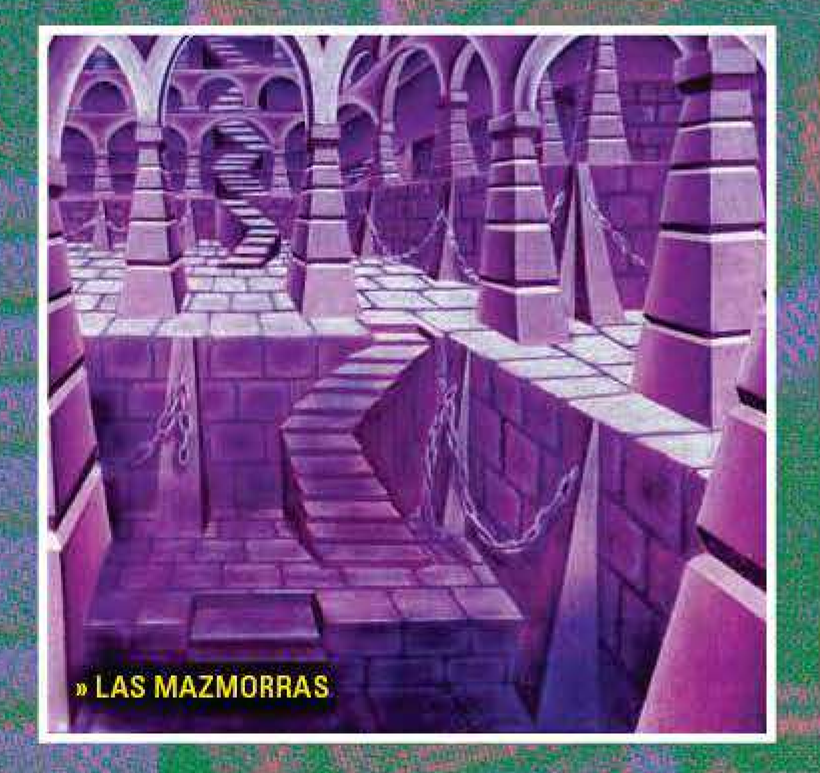
En diciembre de 1978, Europa se introdujo de lleno en el mercado del videojuego de la mano de Philips, con el lanzamiento de la Magnavox Odyssey 2, conocida también como Videopac G7000. Un hito a resaltar, dado que se trataba de la segunda generación de consolas de Magnavox, fabricantes de la Odyssey, primera consola comercializada a nivel doméstico. Competía con la Atari 2600 e Intellivision: digamos que era la tercera en discordia, pero con buena difusión en nuestro país. La Videopac gozaba como elemento distintivo de un teclado no mecánico (al estilo del ZX81) para poder utilizar instrucciones básicas, siendo una especie de híbrido entre ordenador muy elemental y consola de cartuchos (aunque la realidad es que era una consola, pese a las apariencias).

El equipo humano tras la creación del juego estaba compuesto por Ronald Bradford y Stephen S. Lehner en las labores de diseño, y el incombustible Ed Averett en el apartado de programación. Ed Averett trabajaba a mediados de los 70 en Intel, evolucionando el chip 4040 hasta un nuevo modelo de microprocesador, el 8048, y el chip de video 8244, que tenía la capacidad de programarse y trabajar con sprites. Era en realidad un "custom chip", el primero de su tipo adaptado para animar hasta cuatro sprites mediante el uso de la RAM, y otros 20 almacenados en la ROM. Sus cualidades eran idóneas para una videoconsola, implementándose finalmente en la Odyssey 2 de Magnavox (parte de Philips) en perjuicio de Atari. Ed Averett se sintió más atraído por la posibilidad de programar juegos que por la perspectiva empresarial de evolucionar microchips, por lo que se convirtió en el pilar que sostenía la producción de software de Magnavox. Tenía unos conocimientos amplios sobre la arquitectura del hardware de la consola, y se convirtió en el programador de decenas de títulos orientados a todo tipo de sectores. Mike Staup, vicepresidente de Magnavox y encargado del sector de videojuegos, marcaba la estrategia sobre el tipo de juegos a producir (arcades para los más jóvenes, educativos,...) y Averett se encargaba de depurar el concepto y convertirlo en una propuesta





» Ronald Bradford y Stephen S. Lehner, rodeados del material físico diseñado para el juego. En la fotografía de la derecha, podemos ver a unos jóvenes Ed y Linda Averett.


» LAS MAZMORRAS


» LOS INFIERNOS DE LAVA


» LAS CAVERNAS DE CRISTAL

jugable. Así lo hizo con prácticamente todo el catálogo de la consola, convirtiéndose por tanto en una de las piezas clave del funcionamiento comercial de la Odyssey 2.

Sin duda, la Videopac fue verdaderamente pionera con una propuesta que se acabó denominando *The Master Strategy Series*, nacida de una conversación entre Ed Averett y Mike Staup, y que fue esbozada en la parte trasera de una servilleta. La serie consistió en el lanzamiento de tres juegos, *The Quest for The Rings*, *Conquest of The World* y *The Great Wall Street Fortune Hunt*, que de manera pionera fusionaban el videojuego clásico con el uso de un tablero específicamente diseñado. Magnavox tenía interés, a principio de los 80, en que sus juegos pudieran entenderse como una actividad a compartir en familia, y no necesariamente como un ejercicio individual. Querían proponer algo que, según Averett, se alejara de los juegos exclusivamente de habilidad, que parecían más dirigidos a los más pequeños, e introducir algún factor estratégico que reposara el ritmo de la partida. El mensaje lanzado a los consumidores era claro: "Los videojuegos no son cosa sólo de niños, no tiene por qué ser una actividad solitaria, pueden disfrutarse entre padres e hijos". Existía además un interés por innovar, para lo cual se comenzó a prestar atención a otro referente bien distinto a las consolas: los juegos de mesa, con una larga tradición de convocar en torno suyo a todos los miembros de la familia. El siguiente paso parecía obvio, y consistía en encontrar la combinación idónea entre las mecánicas arcades de los videojuegos más clásicos con la dinámica del tablero, lo que parecía inabordable con cartuchos de tan sólo 2 Kb de memoria disponible. Así que la mejor idea fue precisamente renunciar a la representación virtual del tablero... para convertirlo en algo físico.

Creando el juego

El diseño del primer juego de *The Master Strategy Series* correspondió al equipo creativo formado por Ronald Bradford y Stephen S. Lehner. Ambos compartían la empresa Lehner Bradford and Cout, especializada en publicidad, diseño gráfico y diseño de packaging, una actividad que encontró en los videojuegos un campo de trabajo muy productivo. Ya en 1971 habían colaborado con Magnavox en la campaña publicitaria de la primera Odyssey, pero diez años después la compañía había puesto en sus manos una labor integral de diseño de sus títulos, apostando por el mercado del videojuego de una manera decidida (aunque quizá tardía). En *The Quest for the Rings*, lanzado en 1981, surgió la ▶

» El reto era aprovechar el teclado de la Videopac como un elemento jugable más.

▶ oportunidad perfecta de desempeñar esta labor integral, que comprendía desde el concepto de juego hasta todo lo relacionado con su presentación física: tokens, tablero, manual de instrucciones, una fastuosa y llamativa caja… Encontraron en la inmortal obra de J.R.R. Tolkien la inspiración perfecta para una historia de héroes, magia y anillos ocultos. Para la aprobación de la propuesta se mantuvo el mismo proceso seguido desde los primeros juegos diseñados y programados por Averett: Staup marcaba las directrices del sector al que Magnavox quería dirigirse, se elaboraba una propuesta y se presentaba al comité directivo de la compañía para su aprobación. En este caso, se concibió una presentación con pantallas de muestra y un diseño preliminar del tablero, tras lo cual se transmitió toda la información a Averett para que se encargara de las labores de programación desde su oficina en Tennessee, cerca de la sede de Magnavox.

The Quest for the Rings era innovador en varios sentidos. En primer lugar, por la fusión pionera de lo físico y lo virtual, ideada de una manera muy similar a lo que hoy día se consigue con juegos de mesa que incorporan un DVD como complemento (al estilo de *Atmosfear*), o con juegos de realidad aumentada que toman como base física cartas o tableros (*Eye of Judgement* en PS3). Hubo además por parte de Lehner y Bradford la intención de utilizar el potencial del teclado de la Videopac, a menudo ignorado, de forma que servía para la introducción de datos de juego usando una plantilla específicamente diseñada. Fue de hecho uno de los argumentos más potentes para convencer a Magnavox de la nueva línea de producto que se estaba proponiendo. Por otro lado, fue de los primeros juegos con una vocación cooperativa, pudiendo elegirse entre cuatro tipos de personaje o adoptar el papel del malvado Ringmaster. Este jugador era el encargado de esconder los 10 anillos en el interior de alguno de los 23 castillos de los que se compone el juego, custodiando cada joya con alguna de las 6 peligrosas criaturas principales: los tres Dragones y tres Pesadillas, entre las que están la Spydroth Tyrantulus (una siniestra araña) y los Anquilópteros. Tanto las criaturas como los anillos se presentaban



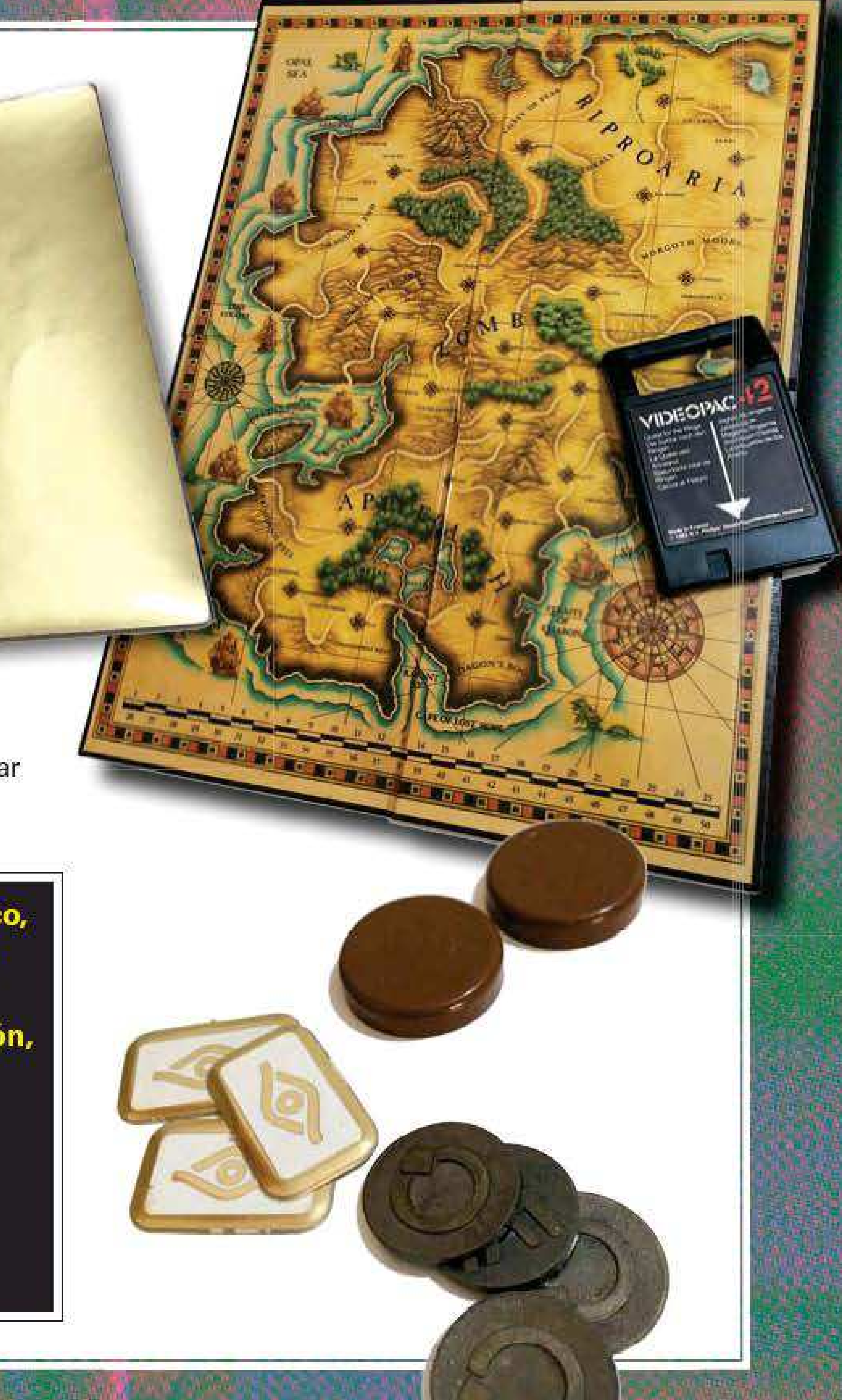
» El diseño del cartucho del juego variaba de su versión de Odyssey 2 (más atractivo) a la aburrida versión europea.



La Busqueda De Los Anillos

Si quieres hacerte con un original de *The Quest for the Rings*, has de saber que existen ediciones en numerosos idiomas y que, dependiendo del mismo, puede ser más o menos complejo de conseguir. Mientras que la edición inglesa o americana son relativamente frecuentes, una edición en castellano (*La Búsqueda del Anillo*) puede ser muy complicada de encontrar. El precio es bastante variable y depende de mucho del estado o la edición concreta, pero has de pensar que nadie te librará de unos buenos 60€. Lo más importante en todo caso es que el juego esté completo, ya que no es extraño que falte algún token, una pena si te decides a jugar en las condiciones apropiadas, como hacían nuestros antepasados del siglo XX. Aquí tienes el listado de lo que debería contener:

- **Preciosa caja con la ilustración de Bradford.**
- **Manual de instrucciones con cubierta dorada y a todo color.**
- **Tablero en cartón rígido.**
- **Plantilla para el teclado de tu Videopac G7000.**
- **Plantilla adicional para la Videopac G7400 (no en todas las ediciones).**
- **23 tokens de Castillo, de plástico, con su tipo impreso en la parte interior.**
- **17 tokens metálicos: 3 de Dragón, 3 de Pesadilla, 10 Anillos y una ficha de Búsqueda (la que manejas por el tablero).**
- **1 token de Tiempo.**
- **8 fichas de Posesión.**
- **Y por supuesto: el cartucho.**



bajo la forma de atractivos tokens metálicos. Tenían la forma adecuada para encajarse bajo los castillos y quedar así ocultos. Los castillos eran unas piezas de plástico con espacio debajo para los tokens, y que en su parte inferior tenían un símbolo para identificar de qué tipo eran: mazmorras, cavernas de cristal, salas deslizantes o bien infiernos de lava. El reto que cada uno de ellos ofrecían era diferente: desde muros móviles capaces de bloquear a los héroes hasta obstáculos invisibles que convierten el avance en una tortura. El Ringmaster debía colocar acto seguido los castillos en el



» Gráficos muy elementales pero que conseguían representar hasta 4 héroes distintos.

tablero, tras lo cual los jugadores debían ir desplazando la ficha de "Búsqueda" siguiendo unas determinadas reglas e ir explorando los diferentes castillos, sabiendo que existían al menos seis anillos custodiados por Dragones o Pesadillas. Los Dragones, además de ser inmortales, podían ser desplazados por el Ringmaster de un castillo a otro con unas limitaciones determinadas, para dificultar aún más la heroica labor de los jugadores. El mapa o tablero se convertía así en la herramienta indispensable para saber por dónde nos desplazábamos. Disponíamos de una serie de turnos (50-75-100, a determinar al inicio de la partida) que se tenían como máximo para completar la misión de recuperar los 10 anillos en liza. Las instrucciones aconsejaban los 100.

Comienza la batalla.

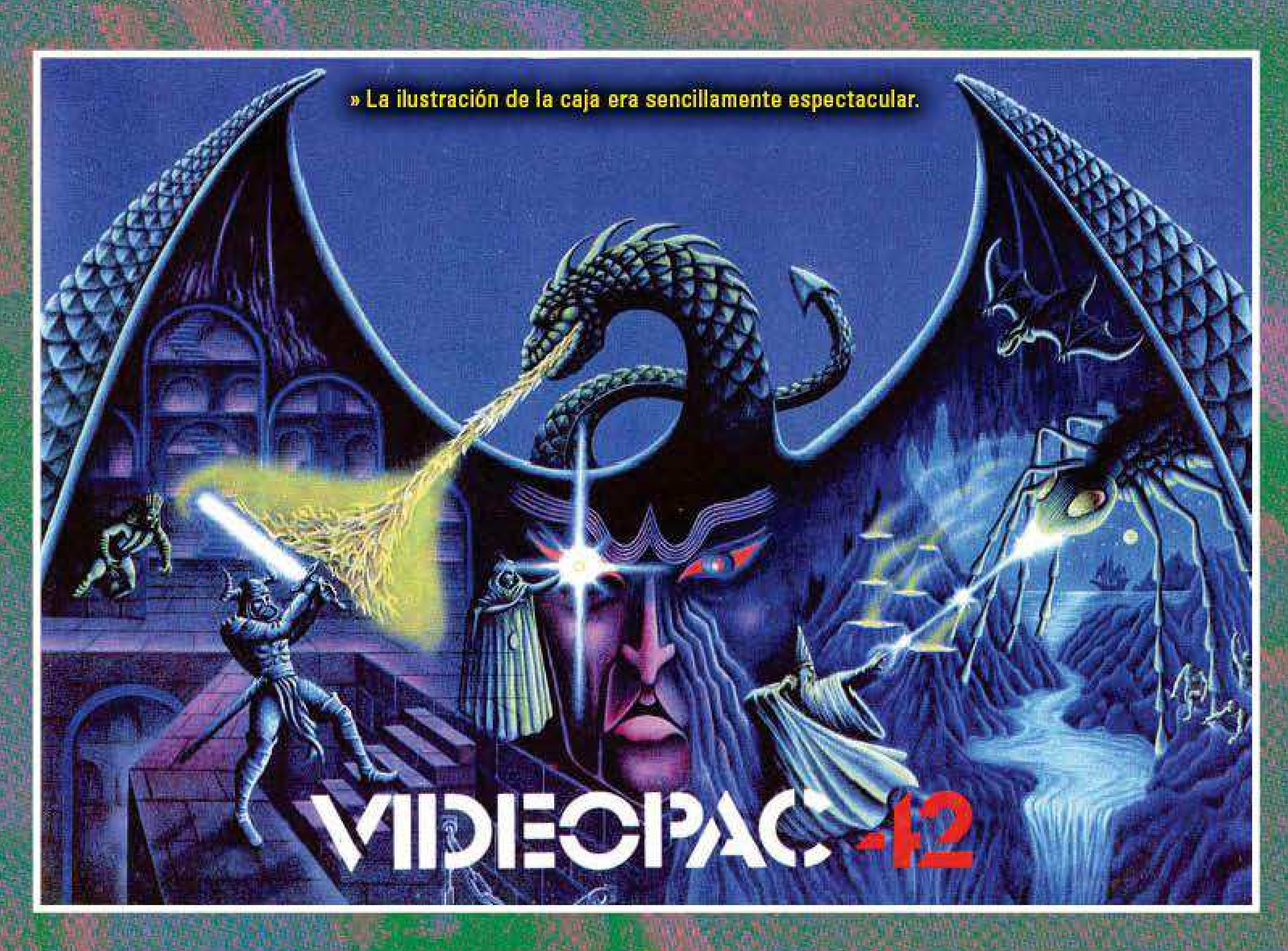
Una vez el jugador topaba con un castillo, la Videopac entraba en acción para escenificar el reto. El castillo se descubría, y una vez determinada la existencia o no de anillo o criaturas, los datos se introducían en el teclado gracias a una plantilla que se proveía con el juego, y la acción comenzaba. Hasta dos participantes podían jugar a la vez colaborando para hacerse con el anillo (si es que estaba en el castillo), bajo la atenta mirada del malvado Maestro de los Anillos, como se le llamaba en la versión española del juego. Los cuatro tipos de héroes elegibles disponían de habilidades particulares, cada una de ellas de especial utilidad dependiendo del castillo en cuestión. El Guerrero hacía ostentación de una poderosa espada capaz de derribar criaturas concretas, el Mago utilizaba hechizos para paralizar enemigos, el Fantasma podía volverse invisible y no ser detectado por enemigos, y el Inconstante hacía gala del interesante poder de atravesar



» Las fichas metálicas parecían monedas extraídas directamente de un galeón.

muros de piedra o cristal. Esta combinación de habilidades era la que había que administrar sabiamente en función del tipo de castillo al que nos enfrentábamos, para sortear los obstáculos y criaturas hasta llegar a la ubicación del anillo. Los enemigos eran variados en sus características, siendo el más poderoso el Dragón. No podía matarse pero sí evitado por cada héroe de diferentes formas. Por ejemplo, el Guerrero podía hacerlo retroceder con

El juego permitía elegir entre cuatro tipos de héroes



» La ilustración de la caja era sencillamente espectacular.

su espada, el Mago paralizarlo un instante o protegerse de su fuego, el Inconstante quedarse en un muro a salvo de su ataque, y el Fantasma podía atravesarlo si era invisible. Las mecánicas estaban ingeniosamente implementadas y resultaban muy amenas con la compañía adecuada. Era importante ser consciente de que existían al menos cuatro anillos desprotegidos sin criaturas especiales (salvo que el Ringmaster hubiese conseguido desplazar un Dragón), y que en todo caso existían dos amenazas que no podíamos evitar: los Orcos y los Firewraths, siempre presentes, cuyo contacto resultaba mortal y que contaban con un aspecto muy similar a nuestros héroes. Las limitaciones gráficas hacían aquí estragos en la Videopac, y eran las instrucciones las que tímidamente nos animaban a distinguir nuestro personaje del enemigo por el color, la posición o la presencia de un gráfico simbolizando la espada. Realmente, para qué negarlo, el jugador tenía que poner mucho de su parte para imaginar dragones y arañas gigantes tras aquellos amasijos de sencillos píxeles (de un tamaño, además, muy considerable). El juego nos reservaba una mecánica más, bastante divertida: el Maestro de los Anillos dispo- ▶





» La publicidad no se podía limitar a unos pantallazos. Tenía la misión de proporcionar información sobre la propia dinámica del juego, y explicar la fusión propuesta entre tablero y consola.

▶ nía de unos tokens especiales, las fichas de Posesión. Si la Posesión era invocada durante la resolución de un castillo con la Videopac, el héroe poseído estaba en la obligación de atacar a su compañero de aventuras como si de otro monstruo se tratase. Esto proporcionaba un incentivo sorpresa en el planteamiento cooperativo, y de paso (para qué negarlo) más de una risa ante la perspectiva de acabar con tu amigo/a-/hermano/a-madre/padre. Era algo similar a lo que veríamos bastante después en juegos como *Gauntlet II*, donde un jugador podía infectarse con "It" (un dañino hechizo-enfermedad) que podía traspasarse a otro jugador, lo que transformaba de golpe una misión cooperativa en un divertido correcalles entre los jugadores.

El original del juego sólo se podía calificar como una joya: la caja enorme con una bella ilustración, el tablero muy bien diseñado, fichas de juego realmente bonitas, el manual con su cubierta dorada... En nuestro país tuvimos nuestra propia edición traducida, lo cual no es extraño dada la popularidad de la consola y su implantación, modesta a un nivel global pero reseñable. Aunque el tiempo ha dejado un tanto sepultado el recuerdo de la Videopac, no era extraño conocer en los 80 a alguien cercano a nosotros que tuviese en su domicilio la consola. Philips tenía la firme intención de asentarse en el mercado europeo potenciando su imagen asociada al videojuego en el mayor número de países posible, y ello pasaba por una estrategia de localizaciones muy ambiciosa. Para los siguientes lanzamientos de la línea *The Master Strategy Series* se mantuvo la misma línea estética para todos los elementos que estaban dentro de la caja. Así sucedió con *Conquest of The World*, un *Risk* consolero que se tradujo en nuestro país como *La Conquista del Mundo*. Las fichas podían desprenderse de un troquelado de la misma forma que lo hacían las fichas de 'Posesión' de La Búsqueda el Anillo, usando materiales idénticos. Su tablero replicaba prácticamente las dimensiones y características de su predecesor. El manual conservó también su acabado dorado, y su interior ofrecía un apartado artístico similar aunque con variaciones lógicas en el estilo (la portada recuerda poderosamente a los vehículos de *Tron*). Con *The Great Wall Street Fortune Hunt* parece que Philips se aburrió definitivamente de localizar sus juegos a los numerosos idiomas europeos y optó por importar la versión americana. Aunque variaba al alza el tamaño de la caja, en el resto de los apartados seguía la misma directriz corporativa de los juegos precedentes: fichas con similar formato, un manual con el clásico color dorado, y un robusto tablero desplegable.





» Las incursiones en las mazmorras era el momento en el que la tecnología tomaba el relevo del tablero.

En aquellos años, en España apenas existían revistas dedicadas exclusivamente a consolas o informática en general, pero *La Búsqueda de los Anillos* gozó de un estupendo reportaje en el número IV de la revista *Super Juegos para Todos*, editada por Manhattan Transfer S.A., con una portada muy llamativa del fantástico Juan Núñez. En sus páginas se desglosaba muy acertadamente el desarrollo del juego. No era frecuente, en una época de extremado amateurismo en la prensa especializada, encontrar artículos con sentido crítico y con conocimiento de la temática de la que se hablaba (los redactores de la revista eran apasionados de los juegos de mesa y las consolas de la época). Incluso la maquetación tenía un valor estético inusual para una revista sin apenas referencias temáticas similares en la prensa española. Todo ello redundaba en la correcta exposición de la mecánica de juego del cartucho, algo de cuya importancia eran también conscientes los propios diseñadores. De hecho, era una gran preocupación: Lehner y

» El cartucho, en su versión europea, hacía gala de practicidad: su etiqueta servía para todos los idiomas de lanzamiento.

Bradford sabían que el usuario medio prefería que alguien le explicara cómo jugar en lugar de leer el libro de instrucciones. Por ello, pusieron especial empeño en dotar al manual de valores estéticos y que sus normas resultaran lo más claras posibles. Ejemplificaron la resolución de castillos con diferentes configuraciones y adornaron el recorrido con atractivas ilustraciones adicionales. Si bien los diseñadores aludían sin rubor a la inspiración de Tolkien en diversas entrevistas, el manual en su tramo final enumeraba didácticamente un listado de referencias folklóricas del símbolo del Anillo. Las leyendas germánicas que sirvieron de base a Wagner para su obra *Der Ring*

LA BÚSQUEDA DE LOS ANILLOS

des Nibelungen, la presencia de anillos mágicos en las leyendas artúricas, el Domhring (Anillo del Destino) temido por los vikingos y colocado a la entrada del templo de Thor, y en último lugar la debida alusión al autor británico y su trilogía de *El Señor de los Anillos*. No es extraño esta voluntad de rebajar el peso de Tolkien: la situación de los derechos era compleja y se arriesgaban a algún tipo de demanda. En todo caso, el manual quedó como el acompañamiento perfecto de *La Búsqueda de los Anillos*, la guinda perfecta a un gran trabajo de diseño. Lehner fue el encargado directo de su redacción, que comenzaba con una sentencia inapelable: "Estás a punto de convertirte en una leyenda de tu era". Aunque lo que se convirtió en leyenda fue, finalmente, el propio juego y la venerable Videopac.



Videojuego y tablero juntos en

LA FANTASTICA BUSQUEDA DE LOS ANILLOS

*Las fabulosas aventuras originadas en la saga de **El Señor de los Anillos** han dado lugar a diversos juegos de tablero y video. Pero la gran novedad de esta versión de Philips es que reúne a ambos ofreciendo la posibilidad de librar encarnizadas y apasionantes batallas contra los enemigos que acosan a los héroes.*

La rica y fantástica imaginación de J.R.R. Tolkien tuvo su fruto en lo que llegó a ser Biblia de los años 60, su libro **El Señor de los Anillos**. Como Frodo, su protagonista, los jugadores de este juego tienen que rescatar los diez anillos en poder de las fuerzas del mal. Pero no es una tarea fácil, porque los caballeros de la noche envían a malignas criaturas contra los héroes.

Por otra parte, aquí son los jugadores mismos quienes eligen el papel en la búsqueda, pudiendo adoptar la identidad del Guerrero, el Hechicero, el Fantasma, el inconstante o ... ¡El maldito Señor de los Anillos! Pero, tal vez, la originalidad radique en que en esta ocasión no dependen del azar de una tirada de dados sino de la habilidad y la inteligencia para sortear a los enemigos entre los laberintos y mazmorras de los 23 castillos. La lucha para vencer a las oscuras criaturas del mal, se libra con gran realismo en el televisor.

Objetivo

Como ya lo indica su nombre, el objetivo de este juego consiste en rescatar los diez Anillos del Poder robados por un Caballero de la Noche, que desde que se hizo con ellos se hace llamar Maestro de los Anillos.

La búsqueda empieza cuando los héroes se deciden a recuperar los Anillos ocultos en diez de los veintitrés castillos, en cuyos interiores hay tenebrosas mazmorras, traicioneras cavernas de cristal, salas deslizantes e infiernos de lava hirviente. Por ellas deambulan monstruosas criaturas, como los Dragones, los Spydrom Tyrantulus, los Anguilópteros, los Fire-wraiths y los estúpidos Orcos.

Empecemos la partida

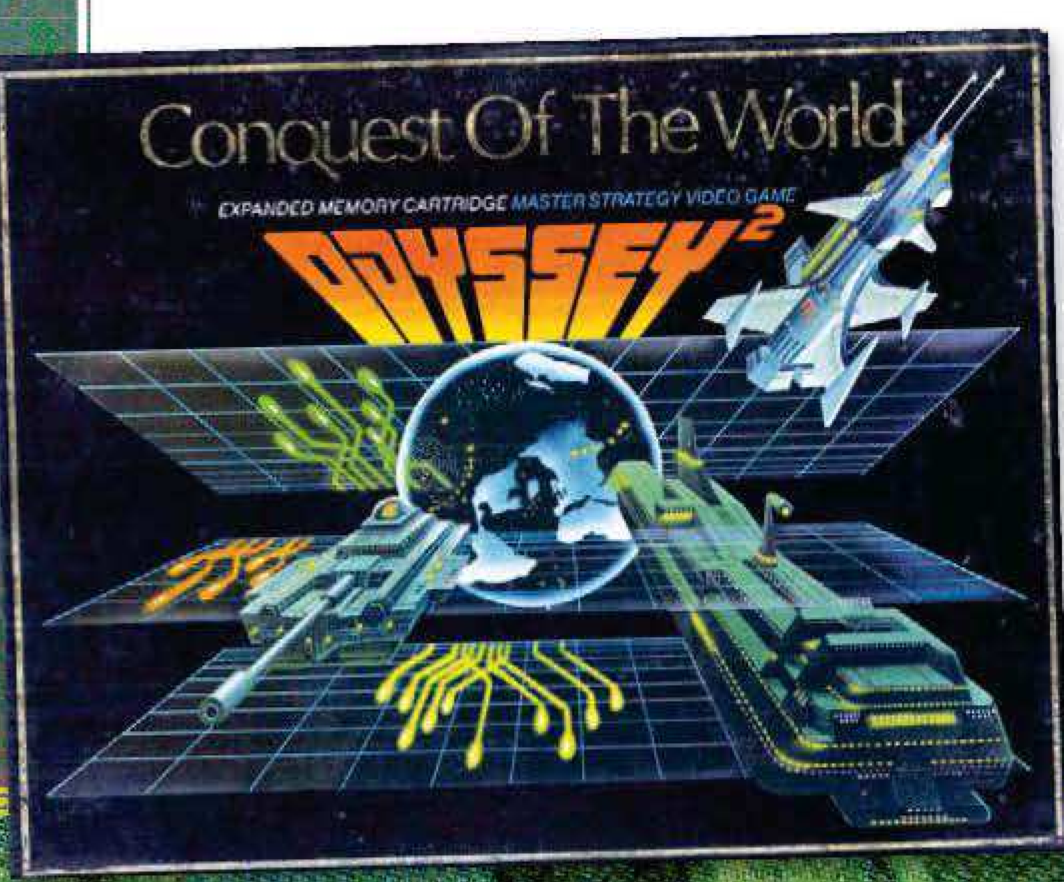
Para iniciar este juego hay que tener en cuenta sus elementos. Estos elementos son, un cartucho que se inserta en la consola Videopac G-7000 o G-7200, y una cubierta para el teclado y un mapa a todo color y perfectamente presentado.

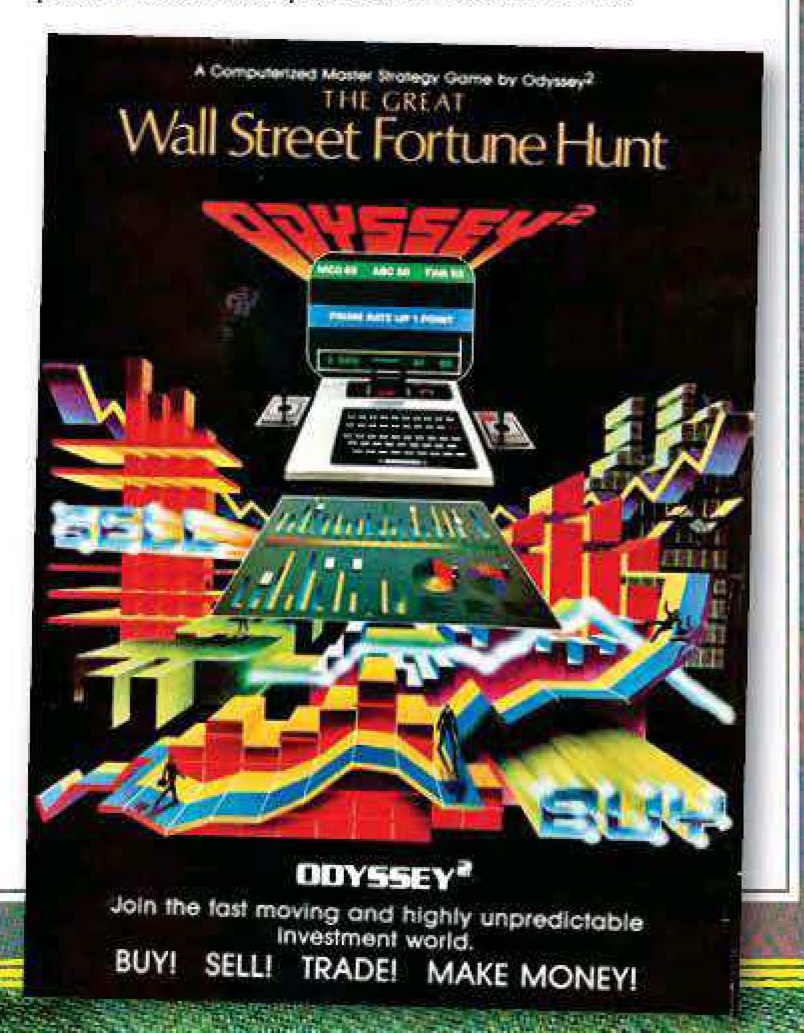
Lo primero que hay que hacer es que uno de los dos jugadores, distribuya los anillos, monstruos, mazmorras y cavernas en los veintitrés castillos. En

» La review de la revista *Superjuegos Para Todos* no dejaba ningún aspecto del juego en el tintero.

LOS OTROS JUEGOS DE TABLERO

Junto con *The Quest for the Rings*, Lehner y Bradford diseñaron otros dos juegos que combinaban la Videopac y el tablero físico. Uno de ellos era el wargame *Conquest of the World*. El último se bautizó como *The Great Wall Street Fortune Hunt*, un título que pretendía ser el *Monopoly* de las consolas. Contó con el asesoramiento de profesores universitarios y precisó de bastante investigación previa sobre el funcionamiento real de la Bolsa. Se dirigía a un público claramente adulto o al menos adolescente, y se organizó una fase de testeo con personajes vinculados al mundo de los negocios que, para sorpresa de los autores, dedicaron al juego bastante más tiempo del esperado (y no ganando siempre pese a su teórica experiencia con los negocios). Existió un cuarto título en preproducción, dedicado a Sherlock Holmes, que lamentablemente no llegó a aparecer. En España también tuvimos (bastantes años después) nuestros propios ejemplos de fusión de tablero y videojuego. Como intento postrero de adaptarse a las plataformas de 16 bits, Topo Soft lanzó en 1990 el juego *Black Crown*, con un tablero diseñado por Alfonso Azpiri. Se podía elegir entre los personajes prototípicos de rigor, y las acciones, al igual que en *The Quest for the Rings*, debían resolverse en la pantalla tras realizar nuestros movimientos en el tablero. Pese al mimo puesto en la edición, no tuvo mucha repercusión en el mercado y quedó como un canto de cisne de la empresa española, que pocos títulos después cesó su actividad.







LA GUÍA DEFINITIVA

PAC-M

TRAS ESCAPAR DEL LABERINTO Y PROTAGONIZAR EL COLORIDO PAC-LAND, EL MÍTICO COMECOCOS REGRESÓ A SU MEDIO NATURAL PARA SER EL HÉROE DEL ISOMÉTRICO PAC-MANIA. KIEREN HAWKEN NOS CUENTA LA HISTORIA DE ESTE CLÁSICO.

El icónico *Pac-Man* no tardó en escapar de las fronteras del videojuego para convertirse en un icono pop. Su vertiginoso éxito provocó que sus secuelas (y numerosos spin-offs) fueran tan predecibles como la noche que sigue al día. La primera, *Ms Pac-Man* (conocida originalmente como *Crazy Otto*) era más de lo mismo, pero incorporó laberintos adicionales y otros elementos nuevos, lo que aportó algo de variedad. En 1982 le llegaría el turno a *Baby Pac-Man*, al que seguiría un año más tarde *Jr Pac-Man*.

Namco finiquitó su relación con Bally Miday, pero seguía teniendo planes respecto a *Pac-Man*. Entre ellos estaba el de sacar a nuestro orondo amigo de los laberintos que le habían aprisionado durante tanto tiempo para protagonizar su primer plataformas, *Pac-Land*, un título inspirado en una serie de animación. Siete años



más tarde de su debut en los salones recreativos, el Comecocos regresaría a sus raíces para protagonizar *Pac-Mania*.

Llegados a este punto, en Namco eran conscientes de que otro juego de laberintos en 2D no causaría el mismo impacto a finales de los 80, por lo que buscaron inspiración en otros juegos. Namco acababa de obtener una participación mayoritaria en Atari Games, la compañía estadounidense con la que llevaban trabajando desde hacía mucho tiempo. Los americanos habían encontrado la manera de mostrar gráficos pseudo-3D a través de la vista isométrica, logrando un enorme éxito con recreativas como *Paperboy*, *Return Of The Jedi*, *Marble Madness* y *Crystal Castles*. Este último fue el que inspiró más a Namco, lo que no deja de ser irónico teniendo en cuenta que la recreativa protagonizada por Bentley Bear tomaba prestados muchos elementos del *Pac-Man* original.

Este cambio de perspectiva permitió a los programadores de Namco incorporar un mayor detalle gráfico y una mecánica con novedades con las que desmarcarse de los anteriores juegos de la franquicia. La más llamativa de todas fue la habilidad para saltar. Al pulsar un botón podíamos ver como Pac-man brincaba con la altura suficiente como para esquivar a los fantasmas. Dominar el timing del salto era esencial para sobrevivir en *Pac-Mania*, pero nuestro amigo el Comecocos no era el único en disponer de esa habilidad, como comprobarían los jugadores en los niveles posteriores de la recreativa.

A nadie le sorprendió reencontrarse con los viejos rivales del Comecocos, los fantasmas. Sin embargo, el elenco espectral también presentó algunas novedades. Asistimos al retorno de los clásicos Blinky, Pinky, Inky y Clyde ▶



PAC-ENTREVISTA

EL ARTISTA JAY GUNN TRABAJÓ EN TODAS LAS VERSIONES DOMÉSTICAS DE PAC-MANIA PARA GRANDSLAM

¿Cómo conseguiste el trabajo en Granslam y, más concretamente, trabajar en los ports de Pac-Mania?
Desde muy joven trabajé como artista freelance en diversos videojuegos. Me presenté a una oferta de trabajo en Grandslam, en Rotherham, y uno de los primeros encargos que me dieron fue adaptar Pac-Mania a los distintos sistemas domésticos.

¿Ya eras un fanático de Pac-Man? ¿Fue emocionante trabajar con un personaje tan icónico?
Al igual que la mayoría de los chavales de los años ochenta, era un gran fan de la recreativa original. Tenía mi habitación repleta de pegatinas de Pac-Man y tengo muy buenos recuerdos de aquellas partidas en los salones recreativos. Pasé mucho tiempo dibujando los gráficos de aquellos juegos en los cuadernos del colegio.

¿Habías jugado con *Pac-Mania* antes de recibir el encargo de adaptarlo?
Ya era un gran fan de *Pac-Mania* tras haber jugado con la máquina en los salones recreativos, e incluso nos enviaron un mueble a la oficina poco después de su lanzamiento. Tenía un monitor enorme y me impactó ver aquellos gráficos isométricos en una recreativa.

¿Os facilitaron alguna clase de material original con el que trabajar?
No en el caso de *Pac-Mania*. Tuve copiar los sprites y el resto de los gráficos a mano. Tenía la recreativa al lado, así que fue muy útil para obtener referencias. Más adelante logramos extraer los gráficos de la placa, pero estos siempre parecían vómitos pixelados de color neón, así que requerían un montón de trabajo extra.

¿Qué versión fue la más difícil de crear y por qué?
La versión C64 fue la más desafiante debido a esa molesta proporción de píxeles alargados 2x1 y el hecho de contar con una resolución muy baja y muy poca RAM para utilizar.

» [Arcade] Jay ya conocía bien la recreativa de *Pac-Mania* antes de recibir el encargo.

¿Qué versión de *Pac-Mania* era tu favorita y por qué?
Sin lugar a dudas esa sería la de Amiga, porque pudimos hacerla a pantalla completa. Era bastante inusual que los juegos de aquella época utilizaran toda la pantalla, ya que lo habitual era tener al juego ejecutándose en una ventana junto a un enorme panel para ahorrar capacidad de procesamiento. Por lo general en ese panel es donde se colocaban distintos elementos en pantalla, como la puntuación, las vidas e incluso el nombre del juego.

¿Te dan miedo los fantasmas?
¡Los adoro! De hecho estoy trabajando en Coal Face, un cómic que transcurre en el mundillo de la creación de videojuegos durante los años 80 y se inspira en mi experiencia profesional en aquellos tiempos. Podéis leer más sobre el tema en mi cuenta de Twitter: @GunnComics.

del *Pac-Man* original, pero también reapareció Sue (de *Ms Pac-Man* y *Pac-Land*), aunque ahora bajo una sábana de color morado en lugar de naranja. Al contrario que en sus apariciones originales en las anteriores secuelas de *Pac-Man*, donde ejercía de simple sustituta del torpe Clyde, la Sue de *Pac-Mania* perseguía a nuestro héroe con la determinación de un Terminator. También se incorporaron dos nuevos espectros, el verde Spunky y el grisáceo Funky, a los que se dotó de la habilidad para saltar. Como una forma de ir elevando la dificultad de la placa, *Pac-Mania* arranca con los fantasmas originales a los que se van sumando los nuevos fichajes en los niveles sucesivos.

Otra innovación de *Pac-Mania* fue la aparición de nuevas Power Pills, que otorgaban al entrañable Comecocos nuevas formas de cazar a sus perseguidores. Estas suelen aparecer en el



» [Arcade] Llegó la hora de la venganza. Los perseguidores se convierten, durante unos segundos, en las presas.

VELOCIDAD

mismo lugar que las frutas, y la primera de ellas es una píldora de velocidad que te permite moverte por el laberinto a la velocidad del rayo. También hay otra que multiplica la puntuación. También hay que mencionar los nuevos túneles laterales. Cualquiera que hubiera jugado, al menos una vez en la vida, con el *Pac-Man* original conoce bien la utilidad de estos túneles para escapar de los fantasmas en el último momento. Dado que los laberintos son ahora mayores, tienen scroll y una perspectiva 3D, estos túneles cambiaron un poco aunque mantuvieron su misma utilidad. Simplemente eran más largos e incluían dots que debíamos comer.

A la hora de hablar de los gráficos, es justo destacar que estos ofrecían mucho más que una nueva perspectiva isométrica. Uno de los elementos más llamativos de *Pac-Mania* es el diseño temático de cada nivel, que estaban dotados a su vez de diferentes desafíos. Pac-Man arranca su nueva aventura en Block Town, ▶

PAC-CONSEJOS

CÓMO EXPLORAR LOS LABERINTOS ISOMÉTRICOS

¡A SALTAR TOCAN!

■ La mecánica que distingue a *Pac-Mania* del *Pac-Man* original es la capacidad para saltar. Es la mejor manera de evitar a los fantasmas, pero estos no se dejarán engañar tan fácilmente en los últimos niveles y esperarán a que aterrices.

PLAN DE FUGA

■ Al igual que en el *Pac-Man* original, los túneles proporcionan una bendita ruta de escape cuando los fantasmas te están acosando. Aunque los espectros también pueden llegar a utilizarlos no es algo que se repita mucho en el juego.

LA PRESA SE CONVIERTE EN CAZADOR

■ El truco más viejo de la historia: haz que te sigan unos cuantos fantasmas hasta alguno de los Power Pellet (el punto gordo de toda la vida) de las esquinas. Zámpatelo y llegará el momento de vengarse.

QUIEN NO ARRIESGA...

■ Valorar si la recompensa merece el riesgo: eso ya pasaba con las frutas en el *Pac-Man* original y siguió sucediendo en *Pac-Mania*, con el aliciente añadido de que además de cerezas y demás, podías obtener potenciadores de velocidad o de puntuación.

CIRCUNSTANCIAS ESPECIALES

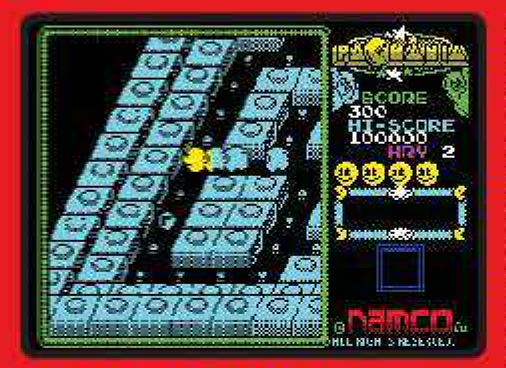
■ Vigila la esquina inferior derecha para ver los mensajes que aparecen en pantalla. Te avisan de los ítems especiales que van surgiendo en el centro del laberinto. ¡Corre a por ellos antes de que desaparezcan!

MULTIPLICANDO

■ Al igual que en todos los demás juegos de *Pac-Man*, la puntuación se multiplica con cada fantasma devorado. Intenta atraer el mayor número de espectros antes de zamparte una Power Pellet para desencadenar el mayor combo de puntos.

PAC-CONVERSIONES

LOS MEJORES, Y PEORES, PORTS DE PAC-MANIA



▲ ZX SPECTRUM

■ A pesar de que la versión Spectrum carece de color, salvo en el caso de Pac-Man, y recurre a un enorme marcador en un lateral, es un port bastante preciso que destaca por la fantástica música AY en máquinas de 128k. Eso sí, el scroll petardeaba a veces.

▼ AMSTRAD CPC

■ Otro ejemplo de adaptación ratonera para CPC a partir de la versión Spectrum. Para colmo, tiene menos colorido (ni siquiera respetaron el amarillo de Pac-Man), presenta un scroll irritablemente lento y unos controles de lo más desquiciantes.



▲ COMMODORE 64

■ Grandslam hizo un trabajo decente, a pesar de los desafíos que planteaba el C64 a la hora de mostrar gráficos isométricos. El panel con información está situado abajo, en lugar de en un lateral y la música SID era simpática, aunque no tan buena como la original.



▼ MSX

■ Otro port sacado directamente de la versión Spectrum, con algunas pequeñas diferencias en los tonos de color debido a la paleta del hardware. De no ser por ese detalle habría sido idéntico al de ZX. Lo bueno es que también heredó la música de la entrega Spectrum.



4.000 PTS

▲ ATARI ST

■ Solo utiliza la mitad de la pantalla (el resto es ocupado por el marcador), pero salvo este detalle es una buena entrega. Los gráficos son simpáticos, con un buen uso del color y el sombreado y una animación muy pulida. Y se beneficia de la música de Ben Daglish.

▼ AMIGA

■ Uno de las mejores ports. Es prácticamente idéntico a la recreativa (prescinde del enorme marcador de otras versiones para mostrar la acción a pantalla completa). Eso sí, preferimos la música de la recreativa a las versiones remezcladas que se escuchan aquí.



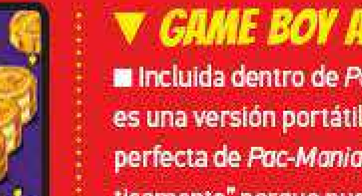
▲ ACORN ARCHIMEDES

■ La adaptación facturada por Krisalis para el Acorn de 32-bits da la impresión de ser un port de la entrega Amiga. Al igual que sucedía en el ordenador de Commodore, discurre a pantalla completa y además tiene un veloz scroll y una increíble banda sonora.

▼ MSX2

■ La primera generación de MSX recibió un port directo de Spectrum, pero la cosa cambió bastante en MSX2 a manos de la propia Namco. Si bien mejora en el apartado gráfico, el scroll deja mucho que desear y la música es decepcionante.







▲ SHARP X68000

■ Cualquiera que conozca el fabuloso catálogo, y la potencia, de este ordenador japonés no se sorprenderá si le decimos que el X68000 recibió una de las mejores adaptaciones de *Pac-Mania*. Es una conversión prácticamente idéntica a la recreativa de Namco.

▼ NES

■ Lo que llama la atención sobre este port facturado por Tengen es la ligera alteración de la perspectiva, respecto a la recreativa original. Sin embargo esto no afecta demasiado a un juego que, en el resto de aspectos, demuestra ser una conversión bastante competente.



▲ MASTER SYSTEM

■ Esta versión vapulea sin contemplaciones a sus competidores de 8 bits. Los sprites son pequeñitos y la música de la recreativa chirría un poco, pero va a pantalla completa y es tan divertido como el original. E incorpora un nivel secreto que no aparece en otros ports.

▼ GAME BOY ADVANCE

■ Incluida dentro de *Pac-Man Collection*, es una versión portátil prácticamente perfecta de *Pac-Mania*. Y decimos "prácticamente" porque nuestra única queja es que al acercar tanto la cámara del juego es realmente complicado esquivar a los fantasmas. Pero bonita es un rato.





◄ MEGA DRIVE

■ Al correr sobre una consola de 16 bits y ser programada por Tengen, los cuales tenían acceso al código original de la recreativa, era de esperar una buena conversión de *Pac-Mania* en MD, tal y como así sucedió. Es bastante difícil sacarle defectos a este port.



◄ PS3/XBOX 360/PC

■ Esta conversión formó parte de los *Pac-Man Museum* lanzados por Namco para las máquinas de la pasada generación. En todos los casos se recurrió a la emulación para reproducir la coin-op original en toda su gloria. El único cambio que notarás es jugar con pad en lugar de con stick.



un nivel claramente inspirado en Lego, para después saltar al muy ochentero Pacman's Park, Sandbox Land (la tierra de las pirámides) y por último el angustioso Jungly Steps, con su laberinto suspendido en el aire. Cada laberinto no solo era un espectáculo para la vista, sino también para el oído, gracias a las estupendas melodías que amenizaban cada nivel. Estas eran tan pegadizas que era habitual irse del salón recreativo silbando alguna de ellas y forman parte de lo mejorcito jamás creado por los compositores de Namco. Otro aspecto a resaltar era la animación de los enemigos. Cada fantasma tenía su propia personalidad, y sus expresiones faciales iban variando dependiendo de la situación, algo que sin duda vino inspirado por la serie de animación.

Tras el descomunal éxito de *Pac-Mania* en los recreativos, tanto para Namco como para Atari Games (encargados de distribuir la placa en Occidente), el juego no tardó en ser adaptado a los ordenadores domésticos de la época. Las conversiones vinieron firmadas por Grandslam, el veterano estudio de Yorkshire que previamente se había encargado de la conversión de la anterior recreativa del Comecocos, *Pac-Land*. También vieron la luz diversas adaptaciones a consola a manos de distintas compañías, entre las que se encontraba Tengen (el sello de Atari Games), TecMagik y, claro está, la propia Namco. Aunque parezca increíble, a Namco le costó cerca de 10 años lanzar un nuevo juego de Pac-Man, pero después de aquel largo hiato produjeron juegos del Comecocos sin descanso. El más reciente ha sido el sublime *Pac-Man 256*, que recuperó la perspectiva isométrica e incluso tenía un modo de pantalla inspirado en *Pac-Mania*, lo que demuestra que este clásico dejó su huella.



» [Arcade] En *Pac-Mania*, Clyde y Blinky intercambiaron sus colores, posiblemente en un guiño hacia la serie de Hanna-Barbera.

» El anuncio de Grandslam para los ports de ordenador era muy similar al flyer original de la recreativa.



CÓMO SE HIZO

DAYTONA USA

PODRÍA SER EL MEJOR ARCADE DE CARRERAS DE LA HISTORIA, Y SOLO FUE NECESARIO UN TRATO CON UNA COMPAÑÍA DE SIMULACIÓN MILITAR, UN VIAJE DE DOCUMENTACIÓN POR EE.UU. Y EL LEGENDARIO EQUIPO AM2. SUS CREADORES NOS CUENTAN CÓMO NACIÓ...

Texto de Nick Thorpe

EL EQUIPO DE DAYTONA USA

Los desarrolladores que hicieron triunfar a Daytona.



TOSHIHIRO NAGOSHI
Director y coproductor, *Daytona USA*



MAKOTO OSAKI
Coordinador (Game Planner), *Daytona USA*



DAICHI KATAGIRI
Programador, *Daytona USA*



TAKENOBU MITSUYOSHI
Compositor y vocalista, *Daytona USA*



PATRICK MICHAEL
Director, *Daytona Championship USA*

No hay muchos estudios de desarrollo que sean asociados a fenómenos de la naturaleza, pero cuando hablas de Sega la gente tiende a sacar a colación los cielos azules. De Green Hill Zone a la Coconut Beach de *OutRun*, muchos clásicos de Sega parecen transcurrir en un verano eterno, donde un accidente de coche solo molesta un poco a tu copiloto y la destrucción de la ecosfera puede ser solucionada por un erizo. *Daytona USA* encaja bien en ese pequeño mundo feliz, y no solo tiene cielos azules, sino también una canción que habla de ellos. El resultado es un juego que no solo puede medirse con clásicos como *Turbo, OutRun, Super Monaco GP* y *Sega Rally* como parte de una orgullosa tradición de arcades de carreras, sino que quizás también la define.

Daytona USA fue producto de una guerra armamentística de arcades de conducción. Las compañías competían para tener el hardware más impresionante, y los juegos de carreras eran la arena donde se combatía. *Winning Run* de Namco y *Hard Drivin'* de Atari habían llevado al género a las 3D a finales de los 80, y *Virtua Racing* de Sega había fijado nuevos estándares en 1992, pero la compañía ya buscaba cómo desarrollar un sucesor para la tecnología Model 1 que lo hacía correr. Para ello se asociaron con la desarrolladora americana de simuladores militares GE Aerospace. ▷

DAYTONA USA



» [Arcade] El uso del cambio de marchas manual permite velocidades mas altas y un control más preciso del coche al derrapar.



Toshihiro Nagoshi



▷ Una de las personas involucradas en desarrollar esta nueva tecnología fue Toshihiro Nagoshi, director y productor de *Daytona USA*. Aunque trabajó en software del desarrollo, su presencia era importante gracias a la filosofía de Sega. "Sega como compañía tradicionalmente desarrollaba hardware y software a la vez", explica. "Hacer avanzar solo el desarrollo de hardware llevaba a veces a desatender las funciones necesarias para el desarrollo de software. También estaba el riesgo de añadir funciones innecesarias. Para evitarlo, se desarrollaba el software a la vez que el hardware en el que correría". Fue la implicación de Nagoshi en ese proceso lo que generó el concepto de *Daytona USA*.

"Cuando fui a Estados Unidos a tener una reunión sobre el sistema de hardware Model 2 compré entradas para el NASCAR", recuerda Nagoshi. "Era la primera vez que veía una carrera así, ya que en Japón el automovilismo se asocia a la Formula 1. Fue una experiencia novedosa". Nagoshi volvió a Japón determinado a crear un juego de carreras con stock cars, y no solo cumplió su deseo, sino que dirigió el desarrollo y lo coprodujo junto a Yu Suzuki. "Fue una gran responsabilidad para mí pero, al mismo tiempo, fue un juego que implementó por primera vez una nueva tecnología. Dirigir la creación de un juego así es algo que no sucede muy a menudo", explica Nagoshi. "Intenté divertirme lo más posible en el proceso. Pero, por supuesto, en la realidad no fue tan sencillo y nos atascamos unas cuantas veces".



Para empezar con buen pie, Nagoshi llevó a cabo una ardua labor de documentación. "Vi tantos vídeos y leí tantos libros sobre NASCAR como pude. Pese a todo, era complicado transmitir la fascinación por las carreras al equipo japonés". Uno de los miembros del equipo enfrentado a un formato de carreras poco familiar fue el coordinador Makoto Osaki. "No estaba familiarizado con los stock cars", confiesa. "Por entonces la tendencia en carreras automovilísticas en Japón era la Fórmula 1, tema del que estaba mucho más enterado". Aún así, se tomó el trabajo muy en serio. "Me compré un coche deportivo", responde cuando le preguntamos por la documentación que llevó a cabo. "¡También vi *Días de trueno* más de cien veces!" No se nos ocurre cómo podría implicarse uno más.

No costó mucho alistar al programador Daichi Katagiri. "Estaba muy interesado en los deportes de motor, tanto como para comprarme un deportivo. Seguía las carreras de Indianapolis, los stock cars y la Fórmula 1. También jugaba a muchos títu-

DINASTÍA VELOZ

Daytona USA ha sido revisitada a menudo en los últimos 25 años.



DAYTONA USA

SATURN/PC, 1995

■ La principal conversión doméstica es recordada por su pobre framerate, la presentación en formato cuadrado y la corta distancia de dibujado. Pese a esas deficiencias gráficas, el juego es muy similar al original y tiene una buena rendición en CD de la banda sonora del arcade, así como un modo adicional para Saturn/PC con más coches.

DAYTONA USA CHAMPIONSHIP CIRCUIT EDITION

SATURN, 1996

■ Esta actualización arregla los problemas gráficos de la versión previa y añade coches y circuitos. Aún así, la música ha sido remezclada y la mayoría de las voces eliminadas, y el manejo cambia notablemente con respecto a la versión arcade.





DAYTONA USA CIRCUIT EDITION

SATURN, 1997

■ *Daytona Championship Circuit Edition* fue revisado para el mercado japonés. El manejo se aproximó al de la recreativa original, el rendimiento gráfico fue mejorado y la música original del arcade se añadió como una opción a escoger junto a la banda sonora remezclada.

DAYTONA USA DELUXE

PC, 1997

■ Basada en la *Championship Circuit Edition*, esta conversión para PC está diseñada para correr a una resolución más alta que el juego original de Saturn en el que se basa. También incluye el regreso del Hornet original y un tema adicional, Silver Ocean Causeway, incluido solo aquí.





DAYTONA USA 2

ARCADE, 1998

■ Esta es la única secuela de *Daytona USA* que incluye contenido cien por cien nuevo. El juego permite elegir entre tres coches y tres circuitos nuevos: un óvalo dentro de una cúpula, un parque de atracciones y una ciudad. La banda sonora tiene un aire más rockero, con Dennis St James y Takenobu Mitsuyoshi a las voces.



los de conducción". Su preparación fue igualmente intensiva. "Conduje un coche para comprender su comportamiento. Jugué muchísimo a títulos del género, hasta llegar a ser número uno en Japón. Me obsesionaba todo lo relacionado con los coches".

El desarrollo fue un proceso relativamente suave en lo técnico, recuerda Katagiri. "Hubo bastante trabajo a la hora de preparar el entorno de desarrollo, pero comparado con las GPU modernas, el renderizado gráfico era ejecutado principalmente por el propio hardware del Model 2, así que la nueva tecnología no llevó a más trabajo en términos de desarrollo de software", explica el programador. "Lo que sí ocupó tiempo fue el nuevo método de mapeado de texturas, y mucho ensayo y error a la hora de decidir qué aproximación gráfica nos convenía, dadas las limitaciones del hardware".

Mientras que la lucha con el mapeado de texturas venía impuesta por el progreso tecnológico, otro desafío mayor era fruto del propio deporte: un mayor número de competidores, 39 de 40 corredores controlados por la CPU. "Esto se realizó mediante ensayo y error, monitorizando el rendimiento. Preparamos patrones de prueba en los que todos los coches estaban completamente controlados", explica Katagiri. Identificando las áreas en los que los jugadores no notarían cambios, AM2 podía ahorrar en cargas desde la CPU. "También diseñamos múltiples colisiones, desde meros derrapes a detenciones completas. Fue complicado por la abundancia de procesos que el juego tenía que gestionar cuando muchos coches avanzaban juntos".

Las cosas no habrían ido tan bien si no fuera por la experiencia que el equipo había ganado con *Virtua Racing*. "Se heredaron muchas cosas de *Virtua Racing* en el desarrollo. Yo había creado los controles de cámara, así como la base de los movimientos del personal de boxes, usando CG con forma humana que creamos a partir de grabaciones de gente real", explica Katagiri. "También aprendí mucho de Yu Suzuki acerca del equilibrio del juego, cuando ajustamos los conductores de la CPU. Esa experiencia fue valiosísima para calibrar a 40 coches compitiendo en el circuito de principiantes. También fue importante tener la base de 3DCG, así como nociones de control de cámara e iluminación".

Como mencionamos antes, *Daytona USA* nació de la tecnología de las recreativas de conducción, y Namco estaba preparando su propio juego de carreras, *Ridge Racer*. Como *Daytona USA*, usa-

» [Arcade] A veces, tu mayor problema serán los competidores controlados por la máquina amontonándose y sin dejar pasar.

LOS DATOS

» COMPAÑÍA: SEGA
» DESARROLLADOR: AM2
» LANZAMIENTO: 1993
» PLATAFORMA: ARCADE
» GÉNERO: CONDUCCIÓN



» [Arcade] Los fans de *Sonic* con menos dioptrías distinguirán un cameo en uno de los circuitos.

DAYTONA USA 2: POWER EDITION
ARCADE, 1998

■ La versión actualizada de *Daytona USA 2* convierte el circuito para principiantes en uno más tradicional, y ofrece una carrera especial que permite pilotar los tres circuitos uno detrás de otro de una sentada. El Hornet original también vuelve como extra, y con su manejo primitivo intacto.





DAYTONA USA 2001
DREAMCAST, 2001

■ Este juego ignora parcialmente el *Daytona USA 2* y se construye en torno a las versiones domésticas del juego original, con gráficos muy actualizados y todos los circuitos de *Daytona CCE* más tres nuevos. El manejo es algo peliagudo, pero puede ajustarse en las versiones norteamericanas y europeas del juego.

SEGA RACING CLASSIC
ARCADE, 2009

■ Un relanzamiento del *Daytona USA* original, con mueble nuevo y pantalla a 720p. Curiosamente, Sega no podía usar la marca *Daytona* (o las voces) ya que estaba vigente un acuerdo con el fabricante de recreativas GlobalVR, y la opción online fue reducida a cuatro jugadores.





DAYTONA USA
XBOX 360/PS3, 2011

■ Básicamente la misma emulación del original que se usó en *Sega Racing Classic*, pero con la marca *Daytona* recuperada. Las carreras online suben a ocho jugadores, y el juego se beneficia de modos survival y karaoke. En lo que respecta a fidelidad al arcade, ninguna otra versión doméstica se le acerca tanto.

DAYTONA CHAMPIONSHIP USA
ARCADE, 2017

■ El último juego de la serie trae una gran actualización gráfica de los tres circuitos originales, así como espectaculares versiones espejo de cada uno de ellos. Además, hay un nuevo Modo Campeonato en el que se avanza a lo largo de circuitos se si acaba entre los tres primeros.





THREE SEVEN SPEEDWAY

PRINCIPIANTE
8 VUELTAS



SONIC WALL





BILLIARDS CRASH

■ Empieza a derrapar cuando pases la señal a tu derecha. Entra a 324 km/h e intenta mantener la velocidad a 290 km/h durante la curva. ¡Tendrás que ser rápido!

MAIN STAND

■ Esta curva holgada es sencilla: permanece en el interior y ve ajustándote hacia el centro según sales de la curva. El peligro aquí es el tráfico.

MILLION SLOT ARCH

PIT LANE

■ Puedes mantenerte a la derecha de esta recta y aprovechar la alta velocidad que adquirirás, o arramblar con los anuncios de la izquierda.

ROYAL STRAIGHT



MARCA DESEABLE
00'18"00



ROULETTE CURVE

■ Mientras que los viejos vídeos de tácticas de Sega sugieren que derrapes en esta curva, preferimos empezar por el exterior y girar con normalidad. No tendrás problemas.



» [Arcade] Brachio Curve, en el Dinosaur Canyon, es un buen sitio para ganar velocidad..

▷ ba mapeado de texturas para alcanzar nuevas cotas realismo 3D. La rivalidad era inevitable, y no solo la que promovía la prensa. "Como *Ridge Racer* era también un juego de carreras con mapeado de polígonos, yo lo consideraba un rival", admite Osaki. "Recuerdo jugar a una versión de prueba de *Ridge Racer*", dice Katagiri. "Era rápido y muy divertido, pero nosotros íbamos en otra dirección, así que no era una presión en términos tecnológicos. Recuerdo pensar que no quería perder en otros campos más expresivos".



Siempre se nos estaba comparando. Y sigo pensando que *Ridge Racer* era un gran juego", afirma Nagoshi. "Aún así, ambos títulos iban en direcciones completamente diferentes. *Ridge Racer* era un simulador y *Daytona* buscaba el entretenimiento. Por eso ambos juegos tienen fans aún hoy". Aunque son diferentes, ambos comparten bastantes características, como la implementación de los derrapes que permitía resbalar en las curvas. "Inicialmente los coches no podían derrapar", recuerda Nagoshi. "Si piensas en ello, si derrapas en una auténtica carrera del NASCAR, ¡te estrellas! Pero cuando se decidió que el juego no sería un simulador sino un espectacular y colorista juego de carreras, pensé que el derrape era algo necesario".

"Lo difícil fue implementar el 'gatillo' que hacía que se disparara el derrape", recuerda Osaki. "Si un coche es creado para derrapar de forma natural, la estabilidad en las rectas se complica, y el juego se vuelve difícil de jugar. Así que buscamos controles que nos permitieran cambios de carril rápidos y el manejo de los derrapes. Al final, los jugadores acabaron derrapando con el cambio de marchas manual pasando de la cuarta a la segunda".

Patrick Michael dirigió *Daytona Championship USA* en 2017, la última encarnación arcade de la



» [Arcade] Esta chicane puede pillarte desprevenido, pero un buen derrape te devolverá a la carrera.

"HABÍA MUCHAS DISCUSIONES DENTRO DEL EQUIPO"

Toshihiro Nagoshi

serie, y pasó mucho tiempo observando al juego y sus jugadores. "Sabíamos que el manejo no debía modificarse", asegura. "Puede conducirse de muchas maneras distintas dependiendo de tu habilidad, todas ellas satisfactorias. Solo un jugador que quiera invertir tiempo en él descubrirá todos sus sutiles detalles. Por ejemplo, los derrapes perfectos son el secreto para conseguir las mejores marcas, y puede llegar a ser tan obsesivo que hay guías online que detallan los momentos exactos en los que cambiar de marcha y derrapar".

Aunque *Daytona USA* solo tenía tres circuitos y un coche con transmisión manual y automática, se invirtieron muchas horas en perfeccionar cada aspecto del juego. "Pasamos por momentos bastante duros durante el desarrollo, pero cuando algo no iba bien (que normalmente se plasmaba en que conducir no resultaba divertido), siempre se recurría a '¿Deberíamos cambiar el manejo del coche? ¿Y la forma del circuito?'" recuerda Nagoshi. "Había muchas discusiones acaloradas dentro del equipo".

Una de esas discusiones fue acerca del tipo de circuitos que había que incluir. "Pensé que era imperativo meter el circuito oval, la pista para principiantes. Siendo NASCAR el tema del juego, la pista oval era la elección correcta para ese nivel. Aún así, el juego no debía completarse como un simulador, se suponía que debía ser una experiencia emocionante y divertida", explica Nagoshi. "Por encima de todo, un juego, y las necesidades de los usuarios de algo así tienen múltiples facetas. El circuito oval es simplemente diversión rápida y sencilla, pero el juego no solo se vendería en EE.UU., sino también en Japón y Europa, y los jugadores querrían circuitos que exigieran una conducción más técnica. Teníamos que meter circuitos muy diferentes". ▷

DAYTON-AAA-AAA-AAA

El compositor y vocalista Takenobu Mitsuyoshi explica como creó el sonido del Daytona USA



¿Conocías las carreras de stock cars antes de trabajar en *Daytona USA*?

Ni siquiera conocía el término 'deportes de motor'. Aprendí sobre stock cars y lo populares que son después de empezar con el desarrollo del juego.

Los temas vocales no eran habituales en los juegos de conducción a principios de los noventa. ¿Por qué esta elección?

Recuerdo que estuvimos atentos al lanzamiento de *Ridge Racer* de Namco, que salió antes que el nuestro. Su música tenía sonido de alta calidad, de género techno, ideal para un título de conducción, pero era un nuevo acercamiento a este tipo de juegos. Nos hizo pensar en distintas posibilidades para el apartado del sonido. Yo cantaba las canciones porque era el modo más rápido de grabar las demos para los juegos. Por eso la voz que se escucha en salones recreativos de todo el mundo en *Let's Go Away* es la mía.

¿Cuál fue tu inspiración para las letras de las canciones de *Daytona USA*?

Puse las palabras que iban encajando de forma natural en la melodía y los versos. Con *Let's Go Away*, visualicé una meta por la que se está cruzando. Para *Sky High*, un cielo azul y claro por el que estaba flotando. Las letras en inglés fueron corregidas por un nativo en ese idioma.

En el hardware del Model 2, las canciones se construían desde una serie de samples, no eran simples archivos de audio. ¿Cómo trabajaste con esta limitación?

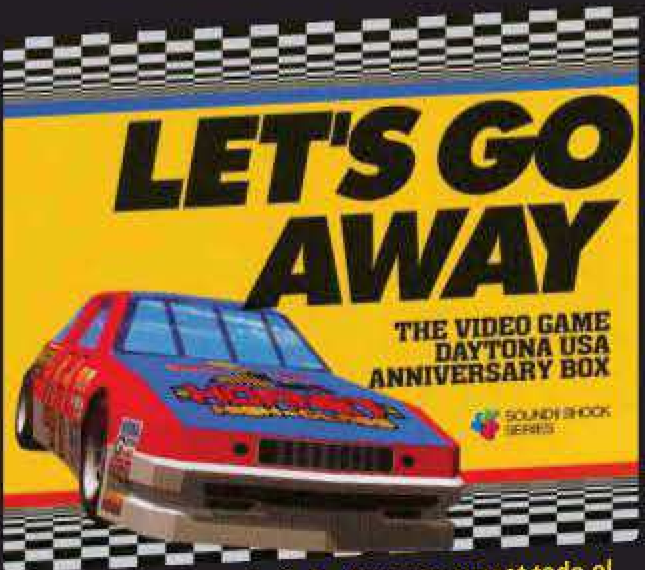
Dividí la pista vocal por su eje de tiempo y lo asigné a notas de un teclado. Creo que podía crear variaciones cambiando la secuencia y los puntos de loop.

¿Qué material de referencia tuviste componiendo temas para *Daytona*?

Por entonces tenía mi propia mesa en las oficinas donde estaba el equipo de desarrollo, y era un entorno en el que podía tener los instrumentos instalados para componer y, cuando fuera acabando, cargar la música en el sistema. Podía ver cómo el juego se iba programando cada día, así que iba configurando música y efectos poco a poco.

¿Tienes una canción favorita en *Daytona USA*?

Dejando aparte las tres canciones para cada uno de los circuitos de *Daytona USA*, hay un tema secreto titulado *Pounding Pavement* en el juego.



» Hemos escuchado *Let's Go Away* en repeat todo el tiempo que ha durado la redacción de este número.

Es el único que no tiene una pista de canción propia, y la música de las tres canciones principales se recompusieron para crear este nuevo tema.

Esta forma de desarrollar la música, con canciones creadas a partir de material sampleado acabó dando como fruto esta canción, donde pude crear algo nuevo a partir de esta 'limitación', y usar esos límites como una nueva forma de expresión. Como culminación de mi metodología a la hora de componer, esta canción tiene para mí un significado especial.

***Daytona USA* es aún popular entre los jugadores y es posible encontrar la recreativa en lugares con máquinas activas. ¿Por qué crees que sigue teniendo tantos fans?**

Creo que la razón es que el tema del juego era muy popular en Estados Unidos y otros países. A partir de este tema se incluían elementos de 'combate contra otros jugadores', que quizás solo sea posible en el ámbito de los videojuegos. Todas sus partes, incluyendo gráficos y sonido, se centraron en proporcionar una experiencia virtual satisfactoria, y por eso acabó siendo algo más que una recreación pura de las carreras de stock cars.

A eso hay que añadir las famosas frases en inglés que salían de la máquina y que se repetían una y otra vez sacando partido de las limitaciones de hardware, y es parte de lo que hace que el juego sea memorable para los fans.



» [Saturn] Los tracks vocales son icónicos hasta el punto de que las versiones domésticas incluyen karaokes.



DINOSAUR CANYON

AVANZADO
4 VUELTAS





PTERA POWER STATION

■ Entra a 320 km/h, comienza a derrapar cuando veas la segunda señal de giro a la izquierda. Puedes conseguirlo a 290 km/h, y pegarte a la derecha para salir.

PLESIOSAUR'S HEAD

■ Esta parte, cuando sales del túnel, tiene su intríngulis. Entra a 334 km/h, empieza a derrapar hacia la derecha, a la mitad del giro a la izquierda, y entra en Tricera Road a 320 km/h.

TYRANNO TUNNEL

TRICERA ROAD

STEGO SLOPE

■ Quédate a la derecha cuando entres en la curva. Poco después verás huellas de neumático hacia la izquierda, que es donde debes empezar el derrape. Baja a 270 km/h para conseguirlo.

MARCA DESEABLE
00'48"00
(0'55"00 EN 1ª VUELTA)

BRACHIO CURVE

■ Una curva suave donde el mayor peligro son tus rivales. Quédate en el interior y prepárate para girar a la izquierda y entrar en el túnel en cuanto pases el checkpoint.



BRONTOSAUR'S TAIL



LAKE ARCHETON



THE RUINS OF JURA

THE FOSSIL OF DRAGON

■ Entra por la izquierda y derrapa en cuanto llegues a las huellas que giran a la derecha. Entra a 315 km/h, y deberías mantenerte a 280-290 km/h todo el recorrido.

CHICANERY

Daytona USA tiene algunos cheats y huevos de pascua, incluso en la recreativa. Te los desvelamos.

GENTLEMEN
START
YOUR ENGINES

SELECCIÓN MUSICAL

■ Aprieta uno de los botones en la pantalla de 'Gentlemen, Start Your Engines' para escoger una canción. El cuarto botón, a la derecha, tocará la canción secreta Pounding Pavement.

TRAGAPERRAS

■ Cuando pases la máquina tragaperras en la Three-Seven Speedway, puedes presionar Start para detenerla. Si sacas tres sietes, se te sumarán siete segundos extra al crono.





PIERDE TUS PATROCINADORES

■ Si conduces en dirección incorrecta en la calle de boxes en Dinosaur Canyon, entrarás en un pequeño túnel. En un muro hay un mensaje que te dice que has perdido a tus patrocinadores.



HITOS DEL ESTUDIO

HANG-ON (IMAGEN)
SISTEMA: ARCADE
AÑO: 1985

VIRTUA RACING
SISTEMA: ARCADE
AÑO: 1992

OUTRUN 2
SISTEMA: ARCADE
AÑO: 2003

Debido a las limitaciones de la paleta de colores del mapeado de texturas, separamos las imágenes del circuito usando árboles y cielo azul para el de principiantes, rocas para el intermedio y puentes y edificios para el experto", continúa Nagoshi. El intermedio, Dinosaur Canyon, tiene lugar a lo largo de cuatro vueltas de duración media con 20 competidores, y es el favorito de Osaki: "Me gustaba la bajada después del último giro", recuerda. Para jugadores expertos, Seaside Street Galaxy ofrecía una carrera de 30 coches en dos vueltas largas, con muchas curvas complicadas que requerían auténtica maestría en el manejo de los vehículos.

Aún así, Osaki recuerda que fue en realidad el circuito de principiantes el que sufrió más revisiones. "Inicialmente habíamos probado con un circuito tradicional ovalado (como la Bristol Motor Speedway) e hicimos uno con exactamente las mismas dimensiones, llamado Daytona International Speedway, pero resultó ser repetitivo en términos de ritmo y mecánica", explica. "A través del método de prueba y error acabamos con una plantilla tri-ovalada que necesitaba una buena cantidad de derrapes en la curva final. NASCAR es conocido por sus abundantes vueltas al mismo circuito, así que acortamos cada vuelta para que los jugadores pudieran hacer más en una carrera". Ese trabajo acabó dando sus frutos. "El de principiantes es mi circuito favorito", dice Nagoshi. "Con su combinación de solo tres curvas, parece simple. Pero estas fueron testadas miles, no, decenas de miles de veces. Creo que en un juego de conducción al circuito de principiantes es al que hay que dedicar más tiempo para que tenga los ajustes correctos".

"LA IDEA ERA HACER UNA PELEA DE CONTACTO DE 8 COCHES"

Toshihiro Nagoshi

Las pistas de *Daytona USA* se han convertido en iconos, reapareciendo en casi cada juego de la franquicia, incluyendo *Daytona Championship USA*. ¿Qué tienen estas tres carreras que hacen que se revisiten constantemente? "Podría acudir al cliché y decir aquello de 'si no está roto no lo arregles' pero para mí son ejemplos perfectos de una buena progresión en la dificultad y una buena instantánea de lo que debe ser un diseño de circuitos atemporal", dice Michael. "No podíamos pensar en lanzar un nuevo título sin preservar estas pistas para futuras generaciones de jugadores".

Otro de los factores clave que llevaron a mucha gente al juego fue el multijugador: hasta ocho muebles podían conectarse, y muchas salas recreativas lo hicieron, creando un entorno de competición gigantesco y único. Al percatarse de que el juego atraería a jugadores de todos los niveles de dificultad, el equipo la ajustó de acuerdo a eso. "La idea era hacer una pelea de contacto entre ocho coches. Como juego de conducción, el pilotaje es, por supuesto, la base, pero obstruir la pista a otros jugadores y hacer que se estrellen es algo que solo se puede hacer en un juego", explica Nagoshi. "Conducir bien es importante, pero enfatizamos el multijugador para maximizar la sensación de que el jugador está inmerso en una batalla continua".



» [Arcade] Llegar a boxes no te da ningún beneficio espectacular y consume gran cantidad de tiempo. Pero mola.

JEFFRY EL POSTURITAS

■ Mientras conduces por Seaside Street Galaxy, para enfrente de la estatua de Jeffry y presiona Start repetidas veces para hacerlo rotar. Si sigues, llegará a hacer el pino.





MELODÍAS DE RECORD

■ Introduciendo determinadas iniciales en la pantalla de records puedes oír melodías escondidas de viejos juegos de Sega. Prueba con O.R (*OutRun*), V.F (*Virtua Fighter*) y S.H (*Space Harrier*).



DAYTONA USA

SEASIDE STREET GALAXY

EXPERTO
2 VUELTAS

THE STATUE OF JEFFRY

COSMOS STREET

ASTEROID BELT
La cuesta limita tu velocidad. Solo necesitas frenar un poco para derrapar frente a la estatua de Jeffry y entrar en Cosmos Street: de 270 km/h a 255 km/h debería servir.

SIRIUS SKYSCRAPER

MOON LIGHTHOUSE

STARRY SKY HALL

MARCA DESEABLE
01'50"50
(1'57"50 EN 1ª VUELTA)

PEGASUS PASTURE

CASSIOPEIA CITY
En contra del sentido común, ve a la izquierda de las columnas en la curva a la derecha, y te dejará bien para derrapar en el giro que hay pasado Starry Sky Hall.

QUASAR BENDS

TEARDROP OF MOON
Sigue las huellas de neumático para derrapar. Saliendo a 270 km/h deberías poder mantenerte a 245 km/h cuando pases el Moon Lighthouse.

SOUTHERN CROSS ROAD

SATURN'S RING
Posiblemente la curva más engañosa de todo el juego. Pisa el acelerador y ponte a la izquierda. Empieza a derrapar en la segunda señal de giro a la izquierda e intenta llegar a 280 km/h.

STARLIGHT BRIDGE

PLANET HARBOUR

SASA

SAILING SHIP

SPACE SHUTTLE

COMET CURVE
Entra por la izquierda y prepárate para frenar a tope. Tan pronto como llegues a la primera señal empieza a derrapar: necesitas bajar de 300 km/h a unos 200 km/h para conseguirlo.



» [Arcade] Un movimiento erróneo al principio de Seaside Street Galaxy hará que te estampes con una viga.

Para enzarzarte en esa batalla, necesitas jugadores que permanezcan unos próximos a otros, y el juego fue diseñado para asegurarse de que eso sucedía. "El equilibrio en la dificultad, que hacía que los rivales más débiles tuvieran ventajas, convertía al juego en la perfecta experiencia multijugador, hasta el más inexperto se lo pasaba bien", explica Michael. "Era muy sutil para la época y hacía que la victoria se percibiera como algo alcanzable para todos. He visto a tres generaciones de una familia jugar juntos a *Daytona* en unos recreativos de EE.UU. y, pese a las diferencias en edad y habilidad, fue una pelea reñida". Con los jugadores inclinados a pensar que ganarán en la próxima partida el potencial de repetición es alto. "En multijugador, la recreativa es un juego muy social, y se forman colas de ocho personas que quieren jugar juntos".

Cuando *Daytona USA* estuvo acabado quedaba muy poco por hacer. Cuando le preguntamos qué le habría gustado incluir en el juego y que no pudiera llegar a desarrollar, Nagoshi no tiene demasiado que ofrecer. "Quizás ahora sea más sencillo: una carrera con el número de coches real de una competición NASCAR, y daño auténtico en las colisiones que afecten al manejo del vehículo", dice el director y productor. "Pero seguiría sin hacer un simulador, el núcleo del juego debería ser divertido".

Daytona USA se probó en salas en agosto de 1993, antes de ser distribuido de forma más amplia en enero de 1994, y pronto se convirtió en un fenómeno. Era el juego perfecto en aquel momento: la tecnología gráfica era lo nunca visto, la banda sonora vocal era memorable y el diseño era de primera



» [Arcade] Los trompazos, como suele ser habitual en los juegos de carreras de Sega, son bastante espectaculares.

categoría. Además, estaba disponible en una gran variedad de muebles que se adaptaban a las necesidades de las salas, lo que significó que acabó apareciendo por todas partes. Los sitios pequeños se quedaban con el mueble estándar o el de dos jugadores, mientras que en eventos más ambiciosos se recurría al espectacular mueble para ocho, con pantallas adicionales para los espectadores.

"Creo que lo vi en una sala en la costa sur", dice Michael de su primer encuentro con el juego. "Estaba allí pasando unos días con unos amigos. Lo que nos llamó la atención fue el vídeo de presentación pasando por los cuatro monitores, de uno a otro. Encontramos una opción para cuatro jugadores, y creo recordar que pasamos bastante tiempo intentando dominar Seaside Street Galaxy". El crítico de *CVG* Rik Skews le dio al juego un 96%, describiéndolo como "la mejor recreativa que he jugado en años" y destacando que era "uno de los pocos juegos en los que gráficos y sonido espectaculares aportan elementos al juego en vez de camuflar un producto flojo".

La recreativa está considerada una de los más rentables de la historia gracias a su multijugador y su extraordinaria longevidad. El éxito propició una conversión doméstica, que llegó para Saturn en abril de 1995. Tenía problemas gráficos, pero consiguió notas como 8/10 en *Edge*, 5/5 en *Maximum*, 92% en *Mean Machines Sega* y 94% en *Sega Pro*. La versión de Saturn fue portada a PC a finales de 1996, y no fue tan bien recibida, ya que heredaba todos los problemas del original pese a llegar un año después.



» [Arcade] Hemos empezado el derrape demasiado rápido y el tema se nos está yendo de los pedales.



» [Arcade] Aquí hay unas cuantas curvas cerradas que suelen acabar en aparatoso choche múltiple.

"LO MEJOR ERA LA VIBRACIÓN DEL VOLANTE"

Makoto Osaki

Existe un amplio legado asociado con *Daytona USA*, pero pocos de sus sucesores han tenido el mismo equipo detrás. *Daytona USA Championship Circuit Edition* fue en su mayor parte desarrollado por el equipo de software que había producido la excelente conversión a Saturn de *Sega Rally*, y *Daytona USA Deluxe* fue responsabilidad de un equipo de PC portando su trabajo. Aunque Nagoshi dirigió *Daytona USA 2001*, fue desarrollado por Genki. *Daytona Championship USA* fue obra de un equipo chino bajo la supervisión de Sega Amusements International. Todos esos juegos evitaron distanciarse demasiado de la fórmula, con solo *Daytona USA 2* atreviéndose a eliminar la música y pistas originales por completo: no es de extrañar que este fuera el juego con más miembros del equipo original a bordo, incluidos Nagoshi como productor y Osaki como director.

Es comprensible no querer distanciarse del original desde el momento en el que la sombra que aún proyecta *Daytona* sobre el género del arcade de conducción es muy alargada. "Debo decir que es aterrador revisitar un clásico como este", admite Michael, a pesar de que había trabajado en otras grandes franquicias de Sega como *Sega Rally* y *Sonic & Sega All-Stars Racing*. "La directiva principal era la de no cambiar una receta perfecta". Una idea interesante, la de receta perfecta. *Daytona USA* ha sido popular durante 25 años, y a menudo ha aparecido en listas de los mejores juegos de la historia, además de encontrarse todavía disponible en muchas salas, y por eso Sega ha rehecho y relanzado el juego en abundantes ocasiones. ¿Pero qué es lo que le da exactamente su toque intemporal? "Es muy difícil de cuantificar. En parte es la nostalgia, para muchos jugadores de cierta edad hay abundantes factores que lo convierten en un juego increíble", dice Michael. "Es una experiencia multijugador increíble, y la profundidad del modelo de manejo sigue haciendo que la lista de records para un solo jugador sea un objetivo para los fans fatales del título. Pero es la magia de la banda sonora de Mitsuyoshi-san lo que le da unidad a todo".

¿Qué piensa el equipo japonés original? "Supongo que tanto usuarios como desarrolladores lo conservan en su corazón debido a la pasión hacia el tema de las carreras de stock cars", dice Katagiri. "Estoy muy agradecido a todo el mundo que consiguió llevar a buen puerto este juego". Para Osaki, todo se debe a la experiencia arcade. "Las carreras multijugador eran divertidas, especialmente la vibración del volante, era lo mejor del juego", explica. "La ambientación en la NASCAR, pero pudiendo echarte sobre otros coches para adelantarlos, funcionaba muy bien con el volante vibratorio. Era algo que solo se podía experimentar en la recreativa, por eso el juego sigue siendo divertido".

¿Y qué piensa Nagoshi, el individuo más vinculado a la serie? "Francamente, no estoy seguro. Pero creo que la dedicación que invertí en mi primer desarrollo como jefe de equipo, así como el equipo implicado hicieron que pudiéramos crear este contenido tan apoyado y querido", dice. "Lo hicimos lo mejor que pudimos para divertir a los jugadores. Ese espíritu sigue siendo mi lema hoy día". Un espíritu que ha llevado a Nagoshi y a sus equipos a producir juegos como *Super Monkey Ball*, *F-Zero GX* y *Yakuza*, pero para muchos de nosotros, *Daytona USA* sigue volando más alto que ninguno.

CÓMO SE HIZO...

I HAVE NO MOUTH, AND I MUST SCREAM

En la historia de las adaptaciones de videojuegos, un título destaca sobre el resto como la más extraña historia de éxito: el oscuro, raro y retorcido I Have No Mouth, And I Must Scream

Texto de Hareth Al Bustani



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** CYBERDREAMS
» **DESARROLLADOR:** THE DREAMERS GUILD
» **LANZAMIENTO:** 1995
» **PLATAFORMA:** PC, MAC
» **GÉNERO:** AVENTURA

En 1995, el género de la aventura point-and-click llegó a su masa crítica. Los títulos de Sierra y LucasArts vendían cientos de miles de ejemplares. Después de trabajar con HR Giger en el audaz título de terror de 1992 *DarkSeed*, el estudio indie Cyberdreams fue a por la yugular, contactando con Harlan Ellison para adaptar su relato de 1967 *No tengo boca y debo gritar*.

No hace falta decir que no sería una adaptación a un videojuego al uso, teniendo en cuenta que el prodigioso Ellison, autor de aproximadamente dos mil obras y ganador de numerosos premios, no es un escritor ordinario. Llamativo, incansable, visionario; una vez envió por correo 213 ladrillos a una editorial, seguidos de un topo muerto, cuando un anuncio de cigarrillos fue impreso en la edición de bolsillo de uno de sus libros. Grotesca y provocadora, *No tengo boca y debo gritar* gira en torno a un superordenador que ha borrado de la faz de la Tierra a la Humanidad, salvo un puñado de personas que permanecen atrapados en un infierno artificial diseñado por la máquina. No es el típico material para una aventura con puzles.

Aún menos típico: el propio Ellison preparó el concepto junto al guionista David Sears. Cuando hablaron del proyecto en la Game Developers Conference anual, en el público estaba el diseñador David Mullich. "Me dio mucha envidia porque *No tengo boca y debo gritar* es mi relato corto favorito," dice Mullich. "Pensé que dado el éxito que había tenido adaptando la serie de televisión *El prisionero* a videojuego era el más apropiado para desarrollarlo." Cyberdreams estuvo de acuerdo. Cuando Sears abandonó el proyecto meses después, Mullich fue contratado para producirlo.

La historia original sigue a cinco personajes, torturados desde que la Allied Mastercomputer, o AM, destruyó a la hu-





» [PC] A diferencia del relato, el juego da la posibilidad de derrotar a AM, con la ayuda de amigos inesperados.



» [PC] El paranoico Ted está rodeado de personajes desagradables, cada uno con intereses propios e información conflictiva.

» [PC] La historia de Benny fue reescrita para el juego. Habiendo sido cruel en su vida anterior, tenía que aprender a ser compasivo.

manidad 109 años antes. Con poderes casi divinos, AM ha hecho inmortales a sus prisionersos. Pasan los días en la miseria, pasando hambre y enfrentándose a monstruos, sufriendo todo tipo de muertes violentas. Al final de la historia el narrador, Ted, logra matar a sus compañeros, pero es descubierto antes de poder suicidarse él mismo. AM le convierte en "un ser cuya apariencia es una tan ridícula caricatura de lo humano que resulta aún más obscena por su muy vago parecido". Queda atrapado, condenado a padecer por siempre el odio de su captor: "No tengo boca. Y debo gritar."

Sears y Ellison querían explorar las razones por las que AM escogió a estos individuos, usando puzles para hablar de sus historias en el pasado y personalidades. El dúo completó tres cuartas partes del trabajo de diseño, pero Mullich afirma que hubo algunos problemas. "Había líneas de diálogo que tenían que convertirse en conversaciones completas e interactivas que pudieran ramificarse en diferentes direcciones."

Con Ellison demasiado ocupado como para escribir él mismo el diálogo, Mullich se encargó de la tarea. "Aunque soy un escritor mucho peor," admite, "Harlan podía darle un empujoncito a algunas de las escenas que había escrito." Y además, al hecho de que Sears nunca había diseñado un juego antes se sumaba que Ellison ni siquiera era jugador. "Algunos de los puzles que sugería le parecían muy difíciles, pero le tuve que explicar que un jugador los solucionaría inmediatamente, y tuve que diseñar algunos mucho más desafiantes," añade Mullich.

El productor, que ahora dirige Electric Sheep Game Consulting y el programa Los Angeles Film School's Game Production dice que se hizo fan del trabajo de Ellison cuando vio el legendario episodio de 1967 de *Star Trek* titulado *The City On The Edge Of Forever.* Pese a que el guionista lo ha repudiado ferozmente, dice que fue "una gran experiencia" trabajar con él. "Me insultó unas cuantas veces, como cuando me dijo que era 'miembro de la corporación cerebral de los Cibersueños', pero lo ignoré y acabé ganándome su confianza."

Cuando empieza la aventura, los jugadores tienen que completar misiones de los cinco prisioneros (con una interfaz estilo SCUMM que permite interactuar con los entornos gracias a una selección de verbos e ítems del inventario. Gorrister, por ejemplo, despierta en un zeppelin donde AM sugiere que es un sitio donde al fin podría suicidarse. El ex-camionero es forzado a enfrentarse al tratamiento abusivo de su mujer y a una conflictiva relación con su suegra. También tiene que encontrar su corazón, que le ha sido extirpado. La sádica AM prepara unas cuantas pistas falsas (como el bol envenenado) que hacen que el juego se reinicie.

Después de que cada personaje haya completado su misión, el jugador tiene que intentar ayudarlos a matarse. Hay múltiples finales (abundantes malos, y solo uno bueno) y Ellison se enorgullecía de lo difícil que era llegar al bueno. Este estaría al alcance únicamente de los ▶

Dramatis Personae

El antagonista divino y sus cobayas humanas



AM

■ Siglas de Allied Mastercomputer. Empezó como tres supercomputadoras diseñadas por americanos, chinos y rusos. Acabaron confluyendo y acabando con la especie humana. AM acaba siendo capaz de manipular biología y materia.

Gorrister

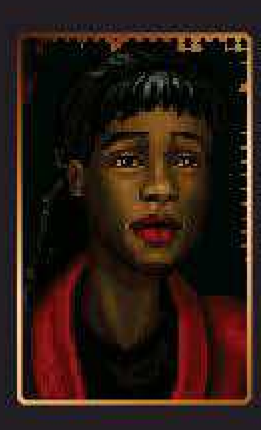


■ Gorrister es un ex-camionero cuya mujer fue institucionalizada después de un matrimonio abusivo. Después de 109 años de tortura, despierta en un zeppelin mugriento y oscuro, volando sobre un desierto en el que AM le promete que podrá matarse.

Benny

■ En una guerra con China, el sargento Benny asesinó a uno de sus soldados más débiles, y a tres otros que intentaron ayudarle. AM ha restaurado el ingenio de un Benny demente, pero ha mutilado sus piernas en una jungla bio-orgánica.

Ellen

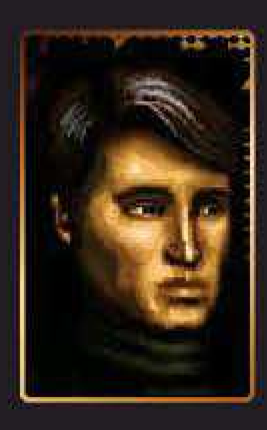


■ Fue una importante ingeniera, pero su vida se desmoronó cuando sufrió un asalto sexual en un ascensor. Cuando arranca el juego, AM le manda una pirámide robótica donde dice que están las herramientas para destruirle.

Nimdok

■ Un antiguo científico nazi cuyos perversos experimentos con cobayas humanas son la base de los poderes casi omnipotentes de AM sobre el cuerpo humano. Es enviado a un campo de concentración donde descubre su propia ascendencia judía.

Ted



■ Un estafador que disfrutaba de una vida de lujo gracias a varias amantes ricas. Esta mentira le convirtió en un paranoico. AM le manda a un castillo medieval, donde tiene que confiar en un grupo de estrafalarios personajes para salvar a su amada.



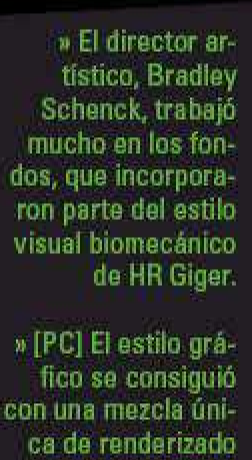


» [PC] El peor final para un personaje es el destino original de Ted: convertirse en una masa informe que no puede gritar.

jugadores que hubieran tomado decisiones nobles al principio del juego. El final perfecto es que el que lleva al protagonista a imponerse al superordenador, mientras que la Tierra se recupera a tiempo de recibir una colonia lunar de 750 supervivientes hibernados. Un final mucho más esperanzador que el del cuento original. Los numerosos finales malos hacen que el personaje se convierta en la babosa sin boca del cuento, o que la colonia lunar sea destruida.

Aunque Mullich, que estaba trabajando simultáneamente en *DarkSeed II*, había hecho malabares anteriormente con múltiples proyectos en Disney y Edu-Ware, se quedó impresionado con la forma que tenía Cyberdreams de contratar talento externo. "Para un proyecto debía contratar por separado a un diseñador, un director de arte, un equipo de desarrollo, un productor de doblaje y un músico, y mi trabajo era coordinarlos," dice. "Era parte de una tendencia de la industria de que más gente se especializara en diferentes disciplinas."

Pronto, Cyberdreams contrató un equipo de dibujantes de storyboards para establecer un estilo visual antes de que The Dreamers Guild lo implementara. Para su sorpresa, Bradley Schenck, que había empezado en The Dreamers Guild como grafista, fue ascendido a director de arte y se le encargó imaginar los parajes infernales de Ellison. Disfrutó de una libertad que no volvería a gozar. "Lo habitual es ser responsable del trabajo de tu equipo pero no tener autoridad real sobre él. Es una buena receta para quemarse rápidamente," dice Schenk, que actualmente vende libros y pinturas a través de su web.



» El director artístico, Bradley Schenck, trabajó mucho en los fondos, que incorporaron parte del estilo visual biomecánico de HR Giger.



» [PC] El estilo gráfico se consiguió con una mezcla única de renderizado 3D e ilustración a mano sobre bocetos escaneados.

"El documento de diseño era una libreta muy gruesa," recuerda, "lo que resultaba confuso para quienes se incorporaban a mitad del desarrollo." Aunque era su primera experiencia, afirma que era un equipo de gran talento. "El núcleo era de seis personas. Usábamos los proyectos más grandes para entrenar a los nuevos, así que los recién llegados trabajaban en *No Mouth* una temporada." Schenck solo conoció a Ellison

Sigue soñando
Otros juegos de The Dreamers Guild



The Legend of Kyrandia

1992, PC, MAC, AMIGA

■ The Dreamers Guild adaptó este título de Westwood a Mac en 1993. La aventura transcurre en Kyrandia, donde un joven príncipe, Brandon, debe vencer al bufón-hechicero de la corte, Malcolm, que ha asesinado al rey y a la reina. El juego tiene estupendos gráficos y puzles basados en inventario, en una peripecia épica con toques de simpático humor.

The Labyrinth of Time

1993, PC, MAC

■ Esta aventura fue diseñada por el artista Bradley Schenck. El jugador debe moverse por un laberinto de múltiples caras, que se expande por el espacio y el tiempo. Mezcla imaginería de mitología clásica, cultura pop y ciencia-ficción, acompañada de una apropiadamente poderosa banda sonora.





Inherit the Earth: Quest for the Orb

1994, PC, MAC, AMIGA

■ Inherit the Earth es una aventura point-and-click ambientada en un planeta donde los humanos han enseñado a los animales a pensar antes de abandonarlo. El zorro Rif con el poder de predecir tormentas debe recuperar un tesoro junto a un jabalí y un ciervo.

> "La mayoría de los fondos fueron creados combinando renders 3D con ilustración"
>
> Bradley Schenck

una vez en una fiesta, donde el autor le dijo que se parecía a Horatio Hornblower. "Aún no lo he entendido," dice.

Cuando se unió al equipo, ya habían empezado con la historia de Gorrister. "La mayoría de los fondos se creaban con una combinación de renderizado 3D e ilustración." La historia de cada personaje tendría influencias diferentes, de las ilustraciones de los cuentos de hadas al arte egipcio. "Cuando Glenn Price trabajaba en los fondos de la nave de la historia de Gorrister, vi una y otra vez la película *Zeppelin*. Antes era más difícil que ahora, no había internet."

La historia de Benny estaba ambientada en "un entorno biomecánico, camuflado para parecer una jungla tropical en una caverna" y recordaba al trabajo de HR Giger. Bradley produjo la mayoría, si no todos, los bocetos preliminares y fondos para el personaje. "Para la historia de Benny, el boceto era la base de los gráficos finales. Pero a menudo modelábamos partes del escenario, pintábamos otras y retocábamos los renderizados." Por entonces, los gráficos de los videojuegos estaban dando un salto de plataformas Amiga a MS-DOS y Windows. "Para renderizar en 3D usábamos Imagine, Lightwave, y algo de 3D Studio. Los primeros dos programas estaban en Amiga, después pasamos a DOS y Windows. En 2D usábamos Deluxe Paint, Autodesk Animator, TV Paint y Photoshop."

El juego se benefició del formato CD-ROM, sin el que habría necesitado 50 disquettes. "Tuvimos una gran cantidad de almacenaje comparado con los juegos en disquette. Pero el acceso a los datos no era muy rápido. En una animación tenías que limitar los deltas o cambios per-frame si querías lanzarla desde el disco directamente," explica Schenk. "Había hecho recientemente la animación de intro de *Return To Zork*. No mucho después, alguien me elogió el estilo impresionista de la intro. Bueno, pues antes de comprimirla esa animación había sido fotorealista, fue la brutal compresión la que la hizo tan estilizada." Aún así, el espacio extra era un arma de doble filo, ya que los desarrolladores se vieron obligados a rellenarlo con más datos, gráficos y música.... con presupuestos que no subían tan rápido. "Era un problema que Talin, uno de los fundadores, llamó 'la tiranía de los assets'." Sacando todo el partido al espacio extra, Mullich alistó al compositor de Sospechosos habituales, John Ottman y a la directora de doblaje Lisa Wasserman. A AM le puso voz el propio Harlan Ellison, que le dio un toque anticuadamente melodramático a cada rugido y chirrido.

Debido al limitado tamaño y recursos de Cyberdreams, ni *Darkseed II* ni *I Have No Mouth And I Must Scream* fueron especialmente rentables. Mullich pensaba inicialmente que Darkseed era un título superior. Aún así, afirma: "Me equivoqué, ya que I Have No Mouth And I Must Scream fue un éxito y DarkSeed un desastre crítico". I Have No Mouth And I Must Scream ganó numerosos premios, como el de Mejor Juego de Aventura de Computer Gaming World y Mejor Juego Oscuro de Digital Hollywood, ambos en 1996. *"El honor que más me satisfizo,"* continúa Mullich, "fue el de Mejor Juego Adaptado de Linear Media en la Computer Game Developers Conference de 1997. Sigo recibiendo comentarios de gente que era fan del juego."



» [PC] La secuencia final del juego muestra a los personajes intentando matarse a sí mismos, junto a AM.

Las críticas lo elogiaron como una magistral obra maestra que combinaba gráficos siniestros, un excelente diseño de sonido y complejos -aunque a veces desconcertantes- puzles, que se usaban para afrontar grandes dilemas. Ha sido reeditado en 2013 y 2016, lo que ha permitido a los críticos modernos destacar cómo se adelantó a su tiempo, mucho más teniendo en cuenta lo revolucionario del cuento original.

Mirando atrás, Mullich dice que el juego era más que la suma de sus partes. Solo se arrepiente de dos cosas. "Una es no haberme implicado antes en el diseño." ¿Y dos? "Nunca me hice una foto con Harlan. Habría sido un buen recuerdo."


» [PC] Aunque el mejor final ofrece una pizca de esperanza en una colonia lunar, es muy difícil de conseguir.

The Legend of Kyrandia: Book 3: Malcom's Revenge

1994, PC, MAC

■ El tercer título de la serie *Kyrandia* juega con el humor, ya que el jugador controla al antiguo villano, Malcolm. El bufón va acompañado de risas enlatadas mientras intenta demostrar su inocencia en el asesinato del rey y la reina. Gráficos muy decentes y múltiples caminos que seguir, pero por desgracia los puzles son demasiado frustrantes.





Halls of the Dead: Faery Tale Adventure II

1997, PC

■ Este RPG de mundo abierto fue el último juego de The Dreamers Guild antes de cerrar, y por eso resulta algo apresurado. Aún así, tiene unos gráficos preciosos, cortesía de la decisión del director de arte Bradley Schenck de pintarlos a mano sobre imágenes y animaciones renderizadas en 3D.

CÓMO SE HIZO SONIC 3D

Sonic protagonizó los principales éxitos de MD a principios y mediados de los 90. Kats Sato y Jon Burton nos cuentan cómo trabajaron con Sonic Team para que la mascota tuviese un digno broche de oro.

Texto de Rory Milne

Algunos dieron por muerta a Mega Drive en el verano de 1995, cuando Sega lanzó Saturn en Occidente. Pero el precio inicial de la nueva generación hizo que muchos usuarios no cambiasen de consola y pidiesen más *Sonic The Hedgehog* para el veterano hardware de 16 bits, como explica Kats Sato, antiguo productor de Sega: "Sega of America y Sega of Europe pidieron un título de *Sonic* para Mega Drive. Entonces Sega of Japan decidió usar un equipo externo. Alguien en Sega Japón descubrió que Traveller's Tales habían hecho un trabajo muy bueno en el *Toy Story* de Mega Drive, así que Sega se lo encargó a ellos".



» [Mega Drive] Al principio del primer nivel de *Sonic 3D* el pequeño erizo azul se encuentra un *loop-the-loop*.

Por desgracia, el desarrollador elegido por la empresa japonesa tenía otras ideas así que cuando rechazaron la propuesta de producir un título "sin especificar" para Mega Drive, Sega se lo reveló todo al jefe de Traveller's Tales, Jon Burton, quien recuerda aquel momento: "Queríamos pasarnos a PlayStation y Saturn, así que le dijimos a Sega que no nos interesaba. Entonces nos contaron que querían que desarrollásemos el siguiente *Sonic* de Mega Drive y les respondimos: 'Ah, ¡ese juego! Ya sabéis que nos encanta Mega Drive. ¡Lo haremos encantados!'".

Traveller's Tales se iba a encargar del código y los gráficos, pero quedaba por ver la parte del diseño, una tarea de la que, naturalmente, se encargaba Sonic Team. "Utilizamos a los tres diseñadores del Sonic Team: Hirozaku Yasuhara, Takashi Iizuka y Takao Miyoshi", señala Sato. "Hicieron un mapa y también algunas especificaciones, pero los programadores, artistas y otros diseñadores estaban ocupados haciendo *NiGHTS*, ya que era importante tener un título clave de Sonic Team en la Saturn".

Como la producción del nuevo juego de Sonic se había externalizado, se decidió darle una vista isométrica en lugar de lateral para distinguirlo de los *Sonic The Hedgehog* hechos por Sega, revela Sato. "Creo que Sonic Team quería algo diferente del típico plataformas de *Sonic* en 2D porque estaban usando un nuevo equipo de

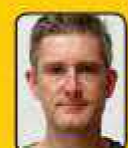
LOS DATOS

- » **COMPAÑÍA:** SEGA
- » **DESARROLLADOR:** SONIC TEAM / TRAVELLER'S TALES
- » **LANZAMIENTO:** 1996
- » **PLATAFORMA:** MEGA DRIVE
- » **GÉNERO:** PLATAFORMAS





» [Mega Drive] Al final de la intro animada de *Sonic 3D* se ve a Sonic saltando hacia la pantalla con el puño por delante.



"Creo que Sonic Team quería algo diferente del típico plataformas de Sonic en 2D"
Kats Sato

desarrollo: Traveller's Tales. Sonic Team siempre estaba pensando en el siguiente título de *Sonic,* creo que tenían alguna idea para Saturn y por eso no querían que Traveller's Tales hiciera un juego parecido".

Esta decisión acarreó más cambios respecto a la serie principal de *Sonic,* ya que los *sprites* isométricos requerían polígonos prerrenderizados en lugar de *pixel art.* "Sonic miraba en 16 posiciones distintas", recuerda Jon", así que una ciclo de carrera de 12 *frames* necesitaba 192 *frames* de animación para que la animación tuviese la perspectiva correcta, así que los *sprites* diseñados al modo tradicional no servían".

Otra posibilidad inviable con la perspectiva isométrica era el modo para dos jugadores: "Muy pronto nos quedó claro que incluso a pantalla completa y con un solo jugador iba a costar que se viese lo que se tenía que ver, y mucho menos en una pantalla dividida, así que abandonamos la idea", señala Jon.

Después de estar meses implementando las ideas, la gran distancia entre Jon y sus colaboradores japoneses se acortó, recuerda Sato: "Parte del diseño se hizo en Inglaterra porque a veces era más fácil trabajar con Jon y los artistas en Traveller's Tales. Traje a Iizuka-san, Miyoshi-san y Yasuhara-san a Inglaterra y estuvieron en un hotel unos tres o cuatro meses. Miyoshi-san y Yasuhara-san se encargaron sobre todo del diseño del mapa. Iizuka-san estaba bastante ocupado trabajando en algún otro título, pero hizo algo del diseño del mapa.

Aunque no se tratara de un diseñador, era igual de importante un director de Sega para la producción del título isométrico, uno que incluso había creado a los coprotagonistas del proyecto -los Flickies- aunque Sato no está seguro de que fuese Youji Ishii el responsable de que se les uniese a Sonic. "Ihii San era el director de desarrollo del Departamento de Consumo de Sega en ese momento, así que era mi jefe. Me encargó ir a Sega of Europe y trabajar con Traveller's Tales, pero no recuerdo a quién se le ocurrió la idea de utilizar Flickies en el juego, si a Ishii-san o a alguien de Sonic Team", dice.

El antiguo productor de Sega tiene más claro a quien se le ocurrió la idea de que los Flickies de distintos colores se comportaran de forma diferente. Sato recuerda: "uno de los pájaros Flicky se movía despacio, y el comportamiento cambió. Si la memoria no me falla, Jon hizo algo que cambió el movimiento y el comportamiento de la IA entre los distintos colores". ▶

DIRECTOR'S CUT

Jon Burton habla de su nuevo y mejorado Sonic 3D

¿Por qué decidiste revisitar *Sonic 3D*?
Vi unos cuantos vídeos de críticas recientes del juego y pensé que tenían razón pero que había un montón de problemas que se podían resolver hoy día. Eso me dio una idea de lo que habría que arreglar, y quería añadir rejugabilidad y pantallas de los mapas como tienen los juegos modernos. Esa era un poco la idea.

¿Te dio su opinión alguno de los desarrolladores de ahora o de antes de Sega cuando creaste Director's Cut?
Quedé para tomar un café con Simon Thomley, el programador de *Sonic Mania,* solo para charlar un rato. Se ofreció a ayudarme en lo que pudiera, pero estaba preocupado por las implicaciones legales de involucrar a otras personas, así que al final decidí quedarme yo solo en el proyecto.

¿Qué mejora el *Director's Cut* respecto al juego original?
Mejora el movimiento y el control para que sea más fácil jugar. Añade un mapa del mundo que permite rejugar niveles, recoger objetos ocultos y acceder a nuevos modos de juego. También incorpora Super Sonic, siguiendo las normas de los juegos anteriores de *Sonic.* Y tiene el editor de niveles y un sistema de contraseñas para salvar el juego.

Aparte de una copia de seguridad legal del Sonic 3D de Mega Drive guardada en el PC y un emulador ¿Qué software se necesita para reproducir el Director's Cut?
Hay un parche y un programa llamado Delta Patcher. Los detalles se pueden encontrar en gamehut.com o en Steam Workshop (bit.ly/sonic3ddirectorscut).



MÁS DEL ESTUDIO

TOY STORY
SISTEMA: MEGA DRIVE, VARIOS
AÑO: 1995

SONIC 3D
SISTEMA: MEGA DRIVE, SATURN
AÑO: 1996

SONIC R (EN LA IMAGEN)
SISTEMA: SATURN, PC
AÑO: 1997

En cuanto a cómo se comunicaban las ideas referentes al comportamiento Flicky entre los angloparlantes de Traveller's Tales y Sonic Team -que hablaba solo japonés- todo el mérito, según Jon, es del productor bilingüe del juego. Jon explica: "Más que trabajar en el desarrollo, Sega nos transmitía ideas, así que trabajábamos en nuestra oficina y Kats nos iba transmitiendo todas las sugerencia de Sega".

Jon recuerda una ocasión, fuera del horario de trabajo, en la que la demostración de cómo aceleraba su Lotus Turbo Esprit terminó en una situación en la que no hubo necesidad de traducción. "Reduje la velocidad, vi unos faros en mi retrovisor y aceleré tanto como pude para luego frenar y girar al hotel de Sato. Por desgracia, las luces del espejo eran de un coche de policía. Recuerdo la cara de los jefes de Sega apoyada en la ventana del hotel viendo toda la escena. ¡Resulta que la policía pensó que yo había robado el coche y estaba huyendo!".

Mientras tanto, el proyecto de *Sonic* de Jon y Sato también estaba acelerando, y los ventiladores industriales que se implementaron se convirtieron en una característica destacada de la jugabilidad. Sato reflexiona: "Creo que fue a Yasuhara-san a quien se le ocurrió la idea. Queríamos hacer algo diferente porque lo isométrico era diferente de las plataformas 2D porque no tenías vista lateral sino isométrica. Por eso se le ocurrió la idea a Yasuhara-san".

Siguieron otros conceptos de la jugabilidad como dar a Sonic la habilidad del golpear como un misil. Sato argumenta: "Con una vista isométrica era muy difícil apuntar a los enemigos, por eso el 'Blast Attack' funcionaba tan bien. Sin él se cometían demasiados errores, perdías muchas monedas y llegaba el *Game Over.* Así que es muy probable que los jugadores se hubiesen sentido frustrados en un juego tan rápido".

Sin embargo, desapareció una característica habitual en anteriores juegos de *Sonic,* ya que la mejora 'Super Sonic' no encajaba en la jugabilidad del juego isométrico. "Desde el principio este fue un juego de acción con elementos de puzle más que un juego de combate. Super Sonic era para las etapas de jefes de otros juegos de Sonic y creo que no encajaba en este porque tenían más peso los puzles", dice Sato.

Personajes recurrentes como Tails y Knuckles se unieron a Sonic en su debut isométrico en

» Además de en *Sonic 3D* y en *Sonic R,* Kats Sato trabajó en los *Clockwork Knight.*



» [Saturn] Los niveles especiales de *Sonic 3D* en Saturn tienen polígonos renderizados.



» [PC] Las etapas centrales con mejoras gráficas en el PC y la Saturn son exactamente idénticas.

SONIC VS ROBOTNIK
Cómo ganar a todos los jefes de *Sonic 3D*



GREEN GROVE
■ Mantente cerca de la bola con púas de Robotnik mientras te persigue. Así, cuando aterrice la nave para recoger el arma puntiaguda estarás cerca para golpearle en el cristal.

RUSTY RUIN
■ Salta sobre la mano izquierda cuando golpea el suelo y, cuando te levante, salta a la cabina donde está Robotnik y quédate a la izquierda de la mano para esquivar las balas.



SPRING STADIUM
■ Mantente a una distancia prudente de Robotnik hasta que golpee el suelo con las manos y entonces golpéalo. Es recomendable usar el trampolín para subir a la plataforma y atacar desde ahí.

DIAMOND DUST
■ Mantente alejado de Robotnik mientras lance muñecos de nivel que explotan y golpea la nave cuando empiece a escupir bolas de nieve. Si te congelas, salta para liberarte.



“Con una vista isométrica era difícil apuntar a los enemigos, por eso el ‘Blast Attack’ funcionaba tan bien”
Kats Sato



» [Mega Drive] Cuando se liberan cinco Flickies Sonic los teletransporta.

Mega Drive, pero como guardianes de las etapas especiales y no como personajes jugables, según Sato, por una cuestión de conveniencia. “Tails podía volar y Knuckles deslizarse. Si los hubiéramos hecho jugables el diseño habría sido muy diferente. Probablemente habríamos tenido que trabajar más duro y pensar cómo funcionaría el mapa con esos personajes, y eso hubiera requerido tiempo y dinero”, explica.

Otra concesión al proyecto de Sato y Jon implicó la pérdida de control del personaje por cuestiones de seguridad. “Originariamente los *loops* se diseñaron para que los recorrieses de forma manual, igual que en los anteriores juegos de *Sonic,* pero como nuestros mapas eran en 3D tuvimos que automatizarlos para evitar todo tipo de problemas”, reflexiona Jon.

Además de resolver estos problemas, el desarrollador encontró tiempo para dar un inesperado toque a la última aventura de Sony en Mega Drive: una intro animada. Jon aclara que no estuvo influenciado por una característica similar en el juego en el que Sonic Team estaba trabajando para Saturn: “La verdad es que no recuerdo haber visto la intro animada de *NiGHTS,* pero estaba deseando incluir una en Sonic 3D. Me dediqué a ahorrar toda la memoria que pude y sorprendí a Sega unas semanas antes de terminar el juego con la intro que habíamos logrado hacer”, cuenta Jon.

Cuando *Sonic 3D* llegó a las estanterías las ventas fueron muy rápidas. Aunque los críticos que esperaban un plataformas 2D se sintieron decepcionados, los que apreciaron que se tratase de algo nuevo lo alabaron. Sato se centra en la respuesta tan positiva que obtuvo de Sega más que la crítica del juego o las ventas: “No recuerdo las críticas, porque no me importaban, y las ventas tampoco. Para mí el producto fue un éxito, tal vez porque los departamentos de ventas y marketing apreciaron mi trabajo”, afirma.

Al preguntarle por qué versionar *Sonic 3D* para Saturn, Sato es franco sobre la opinión de Sega of Japan sobre el juego cancelado al que sustituyó el de Traveller’s Tales. *“Sonic Extreme* era muy malo. Lo analizamos muchas veces internamente, pero no tenía la calidad necesaria. Pero *marketing* quería un juego de *Sonic* en Saturn y Sega de Japón estaba ocupada con otros títulos. Por eso hicimos una versión de *Sonic 3D”, apunta.*

Al analizar *Sonic 3D* hoy día Sato se enorgullece de las características únicas del juego, pero cree que de haber tenido más tiempo habría sido mejor. “A diferencia de los juegos 2D de *Sonic,* la vista isométrica hace que sea un juego muy diferente, con más elementos de puzle y realmente divertido de jugar. Estoy muy orgulloso de haber participado en el proyecto. Hay cosas que cambiaría, claro, nos abría gustado hacer más fases”, señala.

Al pedirle que valore el juego, Jon destaca los efectos visuales y el movimiento de *Sonic 3D* para, a continuación, reconocer que le gusta mucho más su versión mejorada de 2017. Señala: “Es un juego muy bonito, técnicamente eficiente y que se desarrolló con el planteamiento de diseño que Sega nos indicó. Siempre me gustó, pero ahora me quedo con el *Director’s Cut”.* ★



VOLCANO VALLEY
■ Acumula anillos mientras esquivas las bolas de fuego, luego salta a un tubo y golpea a Robotnik, los anillos te protegerán de unos cuantos golpes de las bolas de fuego.

GENE GADGET
■ Mantente en la parte delantera de la cinta transportadora, a la izquierda o a la derecha, dependiendo del lado en el que no haya clavos, y golpea a Robotnik cuando deje de disparar.



PANIC PUPPET
■ Espera hasta que el robot esté a punto de abofetearte y luego golpea el hombro. Para las partes dos y tres golpea un hombro y luego el siguiente mientras esquivas proyectiles.

FINAL FIGHT
■ Esquiva las armas lentas de Robotnik y busca un lugar seguro para evitar sus láseres y disparos. Utiliza el spin dash para eludir las manos gigantes y golpéalas.





La guía definitiva de Samurai Shodown

Cuando SNK decidió ahondar en la cultura de los guerreros japoneses que vivían y morían en el filo de una hoja de metal, acabó creando Samurai Shodown, uno de los juegos de lucha más icónicos de todos los tiempos. Ve afilando tu Katana...

Texto de Robert Jones

Aunque la derrota parezca segura, plántale cara. Ni la sabiduría ni la técnica tienen cabida aquí. Un hombre de verdad no piensa en la victoria o la derrota; se precipita de forma temeraria hacia una muerte irracional. Haciéndolo, despertarás de tus sueños".

Así comienza el *Hagakure*, también conocido como *El Libro del Samurai*, la guía definitiva sobre la cultura de los famosos guerreros japoneses que ha sobrevivido hasta hoy. Y esa cita, una de las más famosas del libro, describe a la perfección el juego de lucha de SNK basado en el Periodo Edo: *Samurai Shodown;* una san-



» [Neo-Geo] Tam Tam tiene uno de los diseños más llamativos del juego; su ataque giratorio, en el que rota su cimitarra a toda velocidad, es de los más efectivos y dañinos.

"Tú o tu oponente moriréis, es la realidad, puede que tras perder una extremidad"



» [Neo-Geo] A pesar de su inmenso aspecto, Earthquake hace ninjutsu. Es lento, pero golpea con una fuerza demoledora.



» [Neo-Geo] Tras cada combate podrás ver una ilustración de tu personaje... y un texto que en la versión en castellano era hilarante.

grienta e hiper-violenta obra maestra japonesa del diseño y la programación.

Samurai Shodown, literalmente, incita al jugador a lanzarse al ataque y luchar hasta el final, incluso si las probabilidades están en su contra. Y lo hace a través de una mecánica de "barra de ira" (una de las primeras de la historia), que se activa si el jugador ha recibido mucho daño y está cerca de la derrota; al llenar la barra, el jugador será capaz de hacer una mayor cantidad de daño al oponente.

El juego pide sangre y, con un original "ataque fuerte" especialmente dañino, esa posibilidad de conseguir la victoria plantando cara te llama continuamente en *SS*. No importa lo mal que hayas luchado o lo cerca que estés de la muerte. Tú o tu oponente moriréis, esa es la realidad, y a menudo será tras perder una extremidad, tras un corte en una arteria o seguido de un geiser de sangre producido por una estocada mortal.

Con permiso de *Barbarian*, ni se había visto tal nivel de intensidad y muerte antes de *SS*, ni se había experimentado un juego de lucha con armas tan violento como el arcade de SNK. Jugar a *Samurai Shodown* era sentirse un guerrero siguiendo el camino del samurai, era despertar de un sueño a un espectacular nuevo mundo.

La espectacularidad de los guerreros luchando en aquél combate a muerte, el aspecto de cada escenario, repletos de acción y detalle, ▶

Bravos Samuráis

Los luchadores que dieron vida a la saga desde sus inicios.

HAOHMARU

■ El protagonista principal de *Samurai Shodown* es un ronin con un único objetivo: viajar por Japón y enfrentarse a cualquier adversario para perfeccionar su habilidad con la katana. Su diseño está inspirado en el legendario Miyamoto Musashi, famoso por salir victorioso de unos 60 duelos a espada.

UKYO TACHIBANA

■ Otro de los personajes más importantes, presente en casi todas las entregas de la saga *Samurai Shodown*. Ukyo es un experto en Iaijutsu que lucha a muerte aunque su físico esté gravemente afectado por la tuberculosis. Al igual que Haohmaru, está basado en un personaje histórico, Sasaki Kojirō, la némesis de Miyamoto Musashi.

GALFORD D WELLER



■ Uno de los varios ninjas presentes en *Samurai Shodown*; Galford es un marinero americano convertido en ninja que, junto a su fiel husky Poppy, lucha por la justicia y para acabar con el Mal, allá donde lo encuentre. Curiosamente, Galford está basado en un personaje del manga Animal Doctor, al que también le acompaña un husky.

HANZO HATTORI

■ Hanzo está basado directamente en Hattori Hanzō, el samurai más famoso de la era Sengoku y líder del poderoso clan de ninjas Iga. Hanzo ha aparecido en todas las entregas de la saga y, no es que sea el ninja más molón de *Samurai Shodown*, es que puede que lo sea de cualquier juego aparecido.

KYOSHIRO SENRYO



■ Famosa estrella del teatro Kabuki y especialmente hábil con la naginata (una especie de lanza con un filo en el extremo); Kyoshiro, cuyo apellido significa algo así como "muerte loca", es uno de los personajes más pintorescos de *Samurai Shodown*. Su estilo de lucha está basado en la danza y los gestos Kabuki.

GEN-AN SHIRANUI

■ Gen-an, discípulo del "camino del mal", es uno de los personajes más peculiares de *Samurai Shodown*. En cierto modo, parece una mezlca entre Freddy Krueger, de *Pesadilla en Elm Street*, y Blanka, de la saga *Street Fighter*. Gen-an es miembro del temido clan Shiranui y su objetivo en el juego es hacer lo posible por acabar con Amakusa.

LAS CONVERSIONES

NEO-GEO AES

■ Idéntica a la versión recreativa, aparecida en los salones japoneses en el verano de 1993, la versión para Neo-Geo AES de *Samurai Shodown* (aparecida un mes después de la versión original MVS) ofrece la experiencia definitiva del juego. El cartucho de 118Mbit demostraba hasta donde podía llegar Neo-Geo.





NEO-GEO CD

■ El sistema de SNK con sistema de almacenamiento en CD mostraba una conversión totalmente fiel a la recreativa original en lo que respecta a gráficos y jugabilidad, así como una banda sonora de mayor calidad. Por desgracia, la lentitud de su lector de CD le hacía tener unas cargas insufribles entre combates.

SUPER NINTENDO

■ Takara también se encargó de realizar esta conversión que, aunque no llegaba a los niveles de calidad visual, sonora o jugable de la versión original del juego, está a la altura de las mejores conversiones de *Samurai Shodown*, manteniendo todos los personajes, intros, audios digitalizados y música de la versión MVS.





FM TOWNS

■ Realizada por JHV, la conversión para FM Towns del juego era sorprendentemente fiel al original, salvo por alguna que otra ralentización y algún error en el zoom de la cámara. Conocedores de los errores de la cámara, los desarrolladores incluyeron una opción para desactivar el zoom, mejorando así el frame rate pero reduciendo las dimensiones del "ring".

MEGA DRIVE

■ Takara no se esforzó demasiado con esta versión. El *Samurai Shodown* de Mega Drive carecía del zoom dinámico del escenario, la secuencia de introducción del juego original había desaparecido, así como las ilustraciones de después de los combates, algunos sonidos digitalizados, ataques y personajes. Muy mejorable.





3DO

■ Una joven Crystal Dynamics se encargó del infravalorado port de *Samurai Shodown* para 3DO que, gracias a un lector de CD de doble velocidad y grandes conocimientos en programación, llegó con todos los personajes y movimientos, cámara dinámica y unas cargas más rápidas que las de la versión original para Neo-Geo CD.

MEGA CD

■ Era de esperar que JVC, creador de esta versión del juego, haría lo posible por incluir todo lo que le faltaba a la entrega original para MD. Llegó dos años después que la conversión para MD y resultó bastante fiel al original, aunque seguía sin incluir el zoom dinámico y le faltaba uno de los personajes del juego: Earthquake.



GAME BOY

■ Siguiendo con sus exitosas conversiones de SNK, Takara se ocupó de la versión para Game Boy de *Samurai Shodown* y, teniendo en cuenta las limitaciones del sistema, el juego resultó de lo más completo y divertido. Todos los personajes, escenarios y melodías estaban en esta versión así como algún que otro extra.





GAME GEAR

■ Llegó seis meses después que la verdosa (pero sorprendentemente jugable) versión para Game Boy, y se dejó por el camino a tres de los personajes del juego original. Aún así, la incorporación del color en una portátil y su aceptable jugabilidad convirtieron esta versión para Game Gear en uno de los grandes de su catálogo.

PLAYSTATION

■ De venta exclusiva en Japón junto a *Samurai Shodown II*, la versión PlayStation del *SS* original es de las menos conocidas, aún siendo muy fiel al original. Salvo por unas cargas entre combates algo tediosas (aunque nada que ver con Neo-Geo CD), el juego es idéntico al original, al que incluso supera en el apartado sonoro.





PLAYSTATION 2

■ Otra de las versiones del juego poco conocidas, incluida en la colección *Samurai Shodown Anthology*, que presentaba todas las entregas de la saga hasta *Samurai Shodown VI*. Al igual que la versión para PlayStation, la experiencia es idéntica a la versión original, incluyendo un apartado sonoro sobresaliente y zoom dinámico.

CONSOLA VIRTUAL WII

■ Disponible tanto en Wii como en Wii U, la edición para Consola Virtual fue creada por D4 Enterprise y se convirtió en una de las primeras ediciones digitales del juego, allá por 2008. El juego también está disponible en el recopilatorio *SNK Arcade Classics Vol 1*. La calidad de la conversión, en ambos casos: pixel perfect.





PLAYSTATION 4

■ Como era de esperar de una versión lanzada 23 años después que el original en una consola moderna, la versión para PS4 de *Samurai Shodown* es espectacular, con una resolución de hasta 1080p. La conversión incluye una serie de opciones con las que modificar ciertos aspectos del juego, incluyendo región (japonés / inglés).

NINTENDO SWITCH

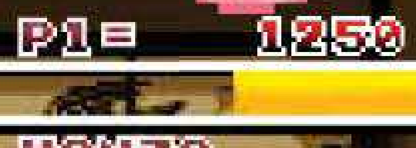
■ La última conversión de *Samurai Shodown* es increíblemente fiel; ha sido creada por Hamster y nos permitirá revivir las mismas sensaciones del *Samurai Shodown* original en formato sobremesa o portátil. Sus opciones extra para cambiar la región o modificar elementos visuales la convierten en la conversión definitiva.







» [Neo-Geo] Galford atraviesa tanto el barril como a su oponente Charlotte, acabando el combate con un auténtico baño de sangre.





» [Neo-Geo] Kyoshiro muestra su ataque especial de aliento de fuego, que tiene casi el mismo aspecto y efecto que el Yoga Flame de Dhalsim en *Street Fighter II*.



Espontáneos

La conversión para Game Boy de *Samurai Shodown* tiene un par de personajes nuevos, Hikyaku and Kuroko, que en la edición original del juego no son más que NPCs. Kuroko (arriba) es el juez vestido de negro que agita su bandera en cada combate. Hikyaku (que históricamente era el nombre que se le daba a los mensajeros en Japón) es una especie de "cartero" que deja caer objetos durante los combates. En Game Boy ambos personajes son seleccionables; Hikyaku ataca a sus enemigos lanzando bombas y Kuroko lanza sus banderas y golpea con ellas a sus oponentes.

> "Nadie había visto un juego de lucha con armas como este"

▶ y su auténtica banda sonora, que utilizaba instrumentos musicales del periodo Edo como el shakuhachi, el Koto y el taiko, se fundían para crear una experiencia que, especialmente en occidente, resultaba de lo más emocionante.

Sí, existían grandes juegos de lucha lanzados antes de *Samurai Shodown* (*Street Fighter II* llevaba dos años en los salones recreativos, desde julio de 1991) pero, aunque el título de SNK compartía el estilo gráfico de rivales como el juego de Capcom, *Samurai Shodown* había sido creado desde su núcleo en torno a una autenticidad sin precedentes con respecto a la cultura e historia japonesas. Desde los personajes, la trama y la ambientación hasta la presentación y el lenguaje de las voces del juego, *Samurai Shodown* da en puntos vitales con cada estocada. Posiblemente, es esta combinación de elementos la que ha llevado al juego a envejecer tan bien y convertirse en uno de los grandes clásicos (y favoritos) del género de la lucha. ✱

EARTHQUAKE

■ Este gigantesco ninja y bandolero de origen tejano hace uso de la clásica kusarigama (¿habéis jugado a *Nioh*?), una mortal cadena con una pesada bola en un extremo y una hoz en el otro. Su razón de ser en el juego es la de aprovechar el caos causado por Amakusa para saquear todas las riquezas que encuentre a su paso.

WAN-FU



■ Basado en Miyoshi Seikai, uno de los Diez Héroes de Sanada (un legendario grupo de ninjas Sengoku), Wan-fu no es de los personajes más llamativos del juego... Wan-Fu llega desde China y su objetivo es encontrar guerreros capaces de unificar su patria, sacudida por la guerra.

NAKORURU

■ Nakoruru es, aparte de uno de los personajes más queridos de *Samurai Shodown*, una guerrera sacerdotisa que llega desde el norte japonés (su diseño está basado en los nativos Ainu que habitaban Hokkaido). Nakoruru tiene un fuerte vínculo con la naturaleza (lucha junto a su halcón Mamahaha) y su objetivo es defenderla de Amakusa.

CHARLOTTE COLDE

■ Charlotte Christine de Colde, es miembro de la nobleza francesa y experta en el arte de la esgrima, cuyo objetivo para viajar a Japón es el de luchar con Amakusa. Su diseño está basado en Oscar Francois De Jarjayes, personaje del manga *La Rosa de Versalles*. Es un personaje muy rápido con una gran selección de ataques de largo alcance y velocidad.

JUBEI

■ Basado en el legendario Yagyū Jūbei Mitsuyoshi, uno de los samurais más famosos del Japón feudal, Jubei irrumpe en *Samurai Shodown* tras haber vencido hace tiempo en un combate a un joven Haohmaru. Jubei es tuerto y practica una de las técnicas más antiguas de kenjutsu (arte de la espada).

TAM TAM



■ Tam Tam es un inmenso guerrero sudamericano que se oculta tras una máscara de un demonio y que no se ha prodigado demasiado en la saga. Al igual que Wan-fu, Tam Tam blande una cimitarra aunque, al contrario que el guerrero chino, lucha con un estilo encogido, "compacto", que enmascara el largo alcance de sus ataques.

AMAKUSA

■ Villano principal de *Samurai Shodown* y, más adelante, *Samurai Shodown IV*. Amakusa está basado en la figura histórica Amakusa Shirō Tokisada, un católico japonés que lideró la Rebelión Shimabara contra el Shogunato... que le costó la ejecución. En *Samurai Shodown* es resucitado tras hacer un pacto con el dios de las tinieblas Ambrosia.





Digital

» Este vídeo de los ejecutivos de Hasbro viendo la demo de NEMO de *Scene Of The Crime* apareció como un extra en *Night Trap*.

Con valores de producción de Hollywood, un caro elenco de actores y un ardiente deseo de hacer "televisión interactiva", Digital Pictures fue pionera en los juegos Full Motion Video. Retro Gamer habla con Lodewijk Coen y Mark Klein

Texto de David Crookes

En marzo de 1995, en un artículo para la revista *Next Generation*, Tom Zito expresó sus sentimientos sobre la televisión. Dijo que "no era un secreto" que odiaba el medio, pero también reconoció la ironía. Porque él era el presidente de Digital Pictures, un estudio obsesionado en casar material filmado y juegos. Y fue él quien dirigió la locura noventera por el FMV gracias al deseo de "responder a tu TV".

Digital Pictures nació en 1991, pero el interés de Tom en crear televisión interactiva surgió seis años antes, cuando trabajaba en Axlon, una compañía del fundador de Atari Nolan Bushnell. Trabajaba en AG Bear, un muñeco parlante que respondía a la voz humana y le gustó la interacción. Al terminarlo, se acercó a Nolan con una idea, combinar imágenes interactivas con un stream de vídeo. Nolan dio luz verde para desarrollar un prototipo.

Tom reunió un equipo formidable. Estaba Rob Fulop, creador de los clásicos de Atari 2600 *Missile Command*, *Demon Attack*

» [Mega-CD] *Sewer Shark* fue un shooter sobre raíles que se vendió en pack con el Mega-CD y después se portó a 3DO.

Pictures



» [Mega-CD] La violencia de *Night Trap* no era tan mala como algunas personas dieron a entender.



» Reproduce la pista 2 de un juego de Digital Pictures de Mega-CD en un lector de CD y escucharás un canto zombi. Reprodúcelo luego hacia atrás...

y *Cosmic Ark;* David Crane, cofundador de Activision y *Pitfall!*; Michael Becker, desarrollador, grafista y diseñador de juegos y Steve Russell, el científico de la computación que programó *Spacewar!* en 1962. Examinaron el chip gráfico de ColecoVision y descubrieron que podía mostrar imágenes de videojuego sobre un fondo limpio.

Era lo que necesitaban, pero Nolan negó los 7 millones de dólares que Tom estimó para crear la máquina. Tom buscó un respaldo financiero alternativo y lo encontró en Hasbro. Se unió más gente al equipo y trabajaron en la consola, con el nombre en clave Never Ever Mention Outside (NEMO), bajo la atenta mirada de Axlon. Cuando Hasbro quiso que el desarrollo fuera más rápido, Tom tuvo que elegir: dejar Axlon y a Nolan o arriesgarse a perder el respaldo de Hasbro. Dejó Axlon y creó la compañía Isix.

NEMO era una consola interesante, al usar cintas VHS en lugar de cartuchos. Esto permitió poner datos junto a pistas de vídeo y audio, y todo podía intercambiarse para lograr interacción y ramificación. Para mostrar la tecnología crearon tres demos: el juego de béisbol *Bottom Of The Ninth Inning*, un videoclip interactivo con *You Might Think I'm Crazy* de The Cars y *Scene Of The Crime*, que dejaba al jugador seguir la acción desde cámaras de vigilancia.

Entre quienes ayudaron a crear *Scene Of The Crime* estaba el mago técnico Mark Klein. "Tom me contrató como consultor para diseñar el sistema operativo de NEMO," dice Mark. "Desarrollé el lenguaje INTERVAL, utilizado para implementar la jugabilidad de *Scene Of The Crime*. Los títulos fueron únicos, por definición, como primera aparición del vídeo interactivo. Fuimos pioneros en un género."

Scene Of The Crime fue el culmen del exitoso discurso sobre NEMO que Tom dio a 22 directivos de Hasbro en sus cuarteles de Rhode Island, en diciembre de 1986. Tras conseguir más fondos, Tom amplió el equipo con Ken Melville (escritor), Lodewijk Coen (artista gráfico), Anne Flaut-Reed (experta en desarrollo de negocio) y Kevin Welsh, bautizado por Lodewijk como "mago técnico del vídeo interactivo".

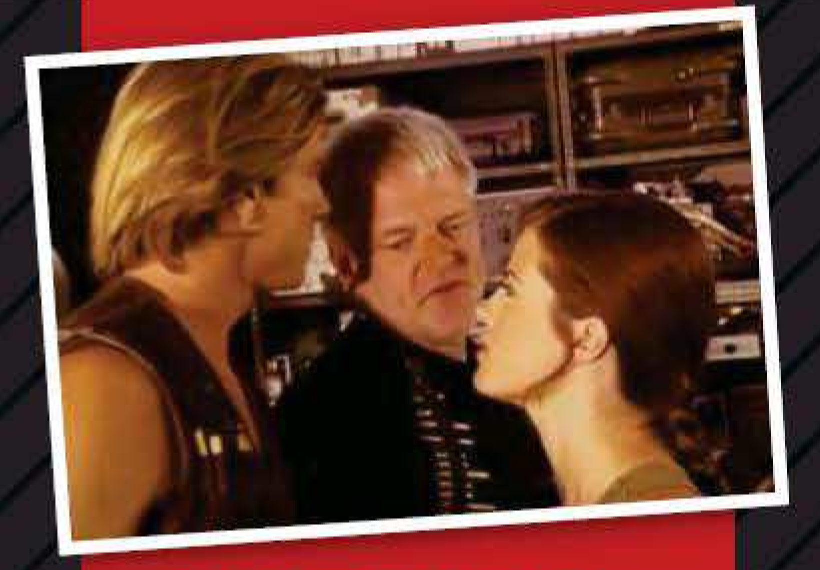
Tom se involucró en dos producciones clave. La primera, *Night Trap*, surgió del concepto de *Scene Of The Crime*. Rodada en 1987 con actores durante 16 días, como una producción de Hollywood en Culver City (California), costó 1,5 millones de dólares. Las mandíbulas se abrieron más cuando Tom gastó 3 millones en crear *Sewer Shark*, un shooter sobre raíles en primera persona escrito por Ken Melville. Todo iba bien. "El hardware y el software estaban terminados, y el sistema estaba para entrar en producción a gran escala," dice Mark Klein.

Pero entonces, a finales de 1988, dos meses antes de la fecha en la que la consola debía lanzarse, Hasbro canceló NEMO, o Control-Vision, como se iba a llamar. Los ejecutivos temían que su precio (299$) la hundiera en un mercado dominado por la económica NES. También influyó la enfermedad del CEO de Hasbro, Stephen D. Hassenfeld, quien murió en 1989, a los 47 años, de neumonía y paro cardíaco. Stephen apoyaba el proyecto NEMO.

"Me sorprendió que cancelaran la Control-Vision," dice Mark. "Hubo otras metas que apenas logramos o que no cumplimos por poco y eso no detuvo el proyecto. Sólo cuando teníamos todo casi ter- ▶

EXPERTO AL NSTANTE

- El primer trabajo de Tom Zito fue crítico de rock para el *Washington Post*.
- ***Night Trap*** y ***Sewer Shark*** fuero producidos originalmente para una consola basada en VHS, llamada Control-Vision.
- ***Sewer Shark*** estaba incluido al comprar la expansión Mega-CD en EE.UU.
- La actriz Dana Plato, de la serie Arnold, apareció en ***Night Trap***.
- Un equipo de Hollywood filmó *Ground Zero: Texas* en California por 2 millones.
- Fue escrito por el guionista de ***RoboCop***, Edward Neumeier.
- Steve Russell, padre del mítico *Spacewar!* de 1962, trabajó para Digital Pictures.
- Digital Pictures firmó cuatro de los seis juegos de Mega CD para 32X: ***Corpse Killer, Night Trap, Slam City With Scottie Pippen*** y ***Supreme Warrior***.
- La presunta violencia de *Night Trap* condujo a la creación del sistema americano de calificaciones de los videojuegos (ESRB).
- 50.000 copias de ***Night Trap*** se vendieron tras las audiencias del Senado.
- El tristemente fallecido Corey Haim, de *Jóvenes Ocultos*, aparecía en *Double Switch*.
- ***Marky Mark and the Funky Bunch: Make My Video*** obtuvo una brutal nota de 0/10 en la revista ***Game Informer***.
- La versión de *Supreme Warrior* para Saturn, grabada en Hong Kong, se canceló.
- El juego FMV ***Kids On Site*** de Mega-CD se produjo bajo la marca 'Sega Club'.
- En algunas ocasiones, se utilizó metraje de dominio público en los juegos.
- Un renovado ***Night Trap*** se relanzó el año pasado, con motivo del 25º aniversario, para PC y PS4. Y en 2018, en Switch.



¿GAME OVER? NO DEL TODO...

■ El prometedor juego *Maximum Surge* de Digital Pictures se canceló en 1996, al cerrar la compañía. Pero no fue el fin para el metraje de Tom Zito. "Rapiñado" por Insight Film And Video Production en 1999, se usó en la peli homónima de 2003. Y le dio un empujón a la carrera del incipiente director Jason Bourque.

"Teníamos metraje con Yasmine Bleeth y Walter Koenig (estrellas de *Vigilantes de la Playa* y *Star Trek* respectivamente), y el guión de Keith Shaw, el hermano del dueño de la compañía," dice Jason. "Acabamos creando una trama de realidad virtual que giraba entorno a hacer que el metraje funcionara en una película, aunque Koenig no estaba contento: el firmó para un juego, y pensó que el proyecto estaba muerto."

Para ayudar a que el metraje tuviera sentido, Jason invirtió 8 días en filmar metraje adicional con un presupuesto inferior a 500.000 dólares canadienses. "Cuando estábamos montando, nos planteamos usar metraje de otros videojuegos como *Corpse Killer*, *Supreme Warrior* y *Quarterback Attack*," añade.

Comprada por un canal sci-fi canadiense y editada después en DVD como *Game Over*, ayudó a que Insight se convirtiera en la mayor compañía de producción independiente de Canadá. "La carrera de muchos de aquí comenzó con esta mierdosa película de serie C", dice Jason.

minado, fue cuando se archivó." El equipo de Isix se desmanteló y cada empleado siguió su camino.

Tom compró los derechos de los juegos y almacenó los activos, incluido el metraje rodado, en un almacén de Rhode Island. Allí cogieron polvo hasta que, en 1991, comenzaron las conversaciones con Nintendo para portar *Sewer Shark* a su supuesta Play Station, basada en CD. Tom creó una nueva compañía llamada Smart TV, que rápido cambio el nombre a Digital Pictures, y se acercó a Mark, Ken, Lodewijk, Anne y Kevin para que le ayudaran.

"Creo que Sony estaba interesada en usar todos sus activos de entretenimiento en proyectos interactivos, sobre todo videoclips de música, que todavía eran algo grande en la era de la MTV," recuerda Lodewijk. "La naturaleza híbrida del medio, ver de forma pasiva una película y jugar a un juego de forma interactiva, presentaba retos, pero realmente hicimos un trabajo pionero en diseño de juego."

Pero cuando Nintendo se alejó de Sony y la Nintendo Play Station se canceló, todo se paró. Por suerte, Sega trabajaba en un accesorio de Mega Drive con CD-ROM, convencida de que el formato era el futuro. Y como necesitaban contenido, Sega y Tom empezaron a hablar, cerrando un acuerdo para portar los juegos FMV inéditos a Mega-CD.

Una de las primeras tareas fue averiguar cómo trabajar con CD-ROM y esto fue, como admite Mark, una tarea difícil. "Desarrollamos un algoritmo de compresión de vídeo adaptado a las necesidades del full-motion video," dice. "Digitalizamos y comprimimos el metraje, frame a frame pero, como los CD-ROM estaban en su infancia, nos enfrentamos y superamos muchos retos técnicos." Un problema fue que Mega-CD no estaba diseñado para mostrar vídeo ("estaba lejos de la HD," dice Mark). Para hacer todo más fácil, ambos juegos estaban ya filmados.

"Kevin Welsh hizo un trabajo increíble resucitando *Night Trap* para Mega-CD," dice Lodewijk. Basado en el concepto original de Rob Fulop y James Riley, Kevin produjo el juego junto a Ric Lacivita. Mientras tanto, James lo dirigía y Lodewijk creaba los gráficos. Se rodó material extra para la introducción, que hacía referencia a los productos de Sega y una dedicatoria a Stephen Hassenfeld. "Tuvimos que hacer malabarismos con los sacrificios relacionados con la duración del video, la calidad de imagen, el interfaz de usuario, el audio y la jugabilidad en este pequeño CD y ese fue el mayor reto que afrontamos," dice Lodewijk. "Al principio, básicamente barrimos a nuestros competidores con esa técnica."

Sewer Shark también se adaptó. Producido por JoAnne Michels-Bennet y Amanda Lathroum retomó el concepto de Melville y Fulop. "Amanda Lathroum era una doctorada en Harvard y comenzó como recepcionista cuando Digital Pictures se estableció en Hamilton Avenue, en Palo Alto," recuerda Lodewijk, cuyo equipo realizó el interfaz gráfico de los juegos. "Ella es muy inteligente y fue quien resucitó *Sewer Shark*, trabajando día y noche para rediseñar el juego en una nueva plataforma a partir

» [Mega-CD] La clave para superar *Prize Fighter* era pulsar el botón correcto en el momento adecuado.

JUEGOS DEFINITORIOS



NIGHT TRAP

■ Rodado en 1987 en 16 días con un amplio elenco, especialistas incluidos, y todo el personal que se involucra en las producciones de Hollywood (editores asociados, asistentes...), *Night Trap*, la película interactiva hecha videojuego, se reorganizó cinco años después para su lanzamiento en Mega-CD. Fue alabada por su full motion video y, a pesar de contar con una trama que ponía al jugador a controlar una casa llena de jóvenes muy animados, activando trampas para los malvados Augers que los amenazaban, pronto se hacía evidente que la jugabilidad era muy sosa.



SEWER SHARK

■ Este nadó en mejores aguas que *Night Trap* formando el glorioso combo de video con una rauda jugabilidad propia de los shooters sobre raíles. Fue un imprescindible para los poseedores de un Mega-CD, tanto, que acabó incluyéndose con el sistema en EE.UU. Aún así, tenía las señas de identidad del FMV: actuaciones sobreactuadas y una trama bastante simple. Pero tenía pedigrí. John Dykstra fue el director ¡y había liderado los efectos especiales de la primera peli de *Star Wars*! Aunque el juego giraba en torno a controlar un punto de mira, su gran ambición no tenía fallos.



GROUND ZERO: TEXAS

■ Al igual que *Night Trap*, *Ground Zero: Texas* tenía un punto de vista en primera persona, y como el mencionado juego, su jugabilidad consistía en controlar una serie de cámaras, esta vez para salvar a la gente que desaparecía de un pueblo de Texas. En lugar de poner trampas a los enemigos, aquí teníamos que dispararlos, dejando la sensación de ser un juego de tiro al blanco, pero uno con los medios de un equipo de filmación de Hollywood. Fue dirigido por Dwight H Little, cuyos créditos incluyen *24*, *Prison Break* y *Liberad a Willy 2*. Tenía un total de 100 minutos de metraje.

> **“El vídeo tenía que convertirse a una limitada paleta de color, lo que produjo gran pixelación”**
> Lodewijk Coen

de metraje no editado. El video tenía que convertirse a una limitada paleta de color, lo que produjo gran pixelación y bandas. Creo que se fijo una paleta de 16 colores para el interfaz y de 200 para el vídeo.”

Ambos juegos vendieron bien y *Sewer Shark*, con 100.000 unidades vendidas, se incluyó con el Mega-CD poco después de su lanzamiento en EE.UU. en octubre de 1992. Fue un mega triunfo, recaudando en tienda 18 millones de dólares, y la vindicación de la determinación de Tom de hacer que el FMV fuera un éxito. Pero los problemas no tardarían en llegar.

Night Trap llamó la atención de los senadores americanos. Lo consideraron ultraviolento: “en la escena mostrada en la rueda de prensa, los atacantes atrapan a su víctima y conectan su cuello a un dispositivo para drenar la sangre con un ruido de perforación,” decía un periódico el 2 de diciembre de 1993.

El senador Joseph Lierberman lideró el asunto. “Ya no estamos hablando de *Pac-Man* o *Space Invaders*,” dijo, añadiendo que si pudiera, prohibiría la venta de *Night Trap*, *Mortal Kombat* y similares. Aun con todo, *Night Trap* no era así de violento y tampoco tenía contenido sexual y desnudos a pesar de tales reclamos. “Fue grandilocuencia política,” dice Mark. “La mayoría de nosotros pensamos que eran cómicos, la situación y los políticos que lo ponían como ejemplo de videojuego violento.”

Aún así, cadenas como Toys ‘R’ Us y Kay-Bee lo quitaron de las estanterías y la propia Sega decidió retirarlo en enero de 1994. Más tarde, el juego se relanzó con una nueva portada y también fue adaptado a Mega-CD 32X, 3DO, PC y Mac. Pero el furor había llevado a la creación de la ESRB en septiembre de 1994 y de forma masiva se acabó viendo que los juegos no siempre eran para niños.

Mientras tanto, Digital Pictures había desarrollado nuevos títulos, entre ellos la serie *Make My Video* en la que los jugadores elegían una canción de INXS, Kris Kross, o Marky Mark and the Funky Bunch y producían un nuevo videoclip musical usando clips pregrabados y ‘elegantes’ efectos especiales. Ninguno vendió bien ni recibió buenas críticas, dejando a Digital Pictures sin dinero. Lodewijk ▶



» [Mega-CD] *Midnight Raiders* era todo lo noventero que el Hollywood de los 90 permitía, incluidos helicópteros que explotaban.

CRONOLOGÍA



- Comienza la producción de *Night Trap* para la consola Control-Vision.
- **Arranca el desarrollo de *Sewer Shark*.**
- Hasbro cancela la consola Control-Vision.
- **El productor ejecutivo Tim Zito compra los activos de ambos juegos.**



- Sega se acerca a Tom Zito para que produjera juegos para su accesorio Mega-CD.
- **Se funda Digital Pictures.**



- Se lanzan las conversiones de *Night Trap* y *Sewer Shark* para Mega-CD.
- **Se lanza la serie de juegos *Make My Video*, basada en videoclips de música.**



- En las audiencias del Senado yankee sobre la violencia en los videojuegos se cita a *Night Trap*.
- **Se lanzan nuevos juegos: *Ground Zero: Texas*, *Prize Fighter* y *Double Switch*.**



- Se lanzan el juego de basket *Slam City With Scottie Pippen* y *Corpse Killer*.
- ***Night Trap* aparece en 32X y 3DO.**



- *Supreme Warrior* y *Quarterback Attack*, con Mike Ditka, son editados.
- ***Maximum Surge*, juego que superponía FMV sobre fondos creados, se cancela.**

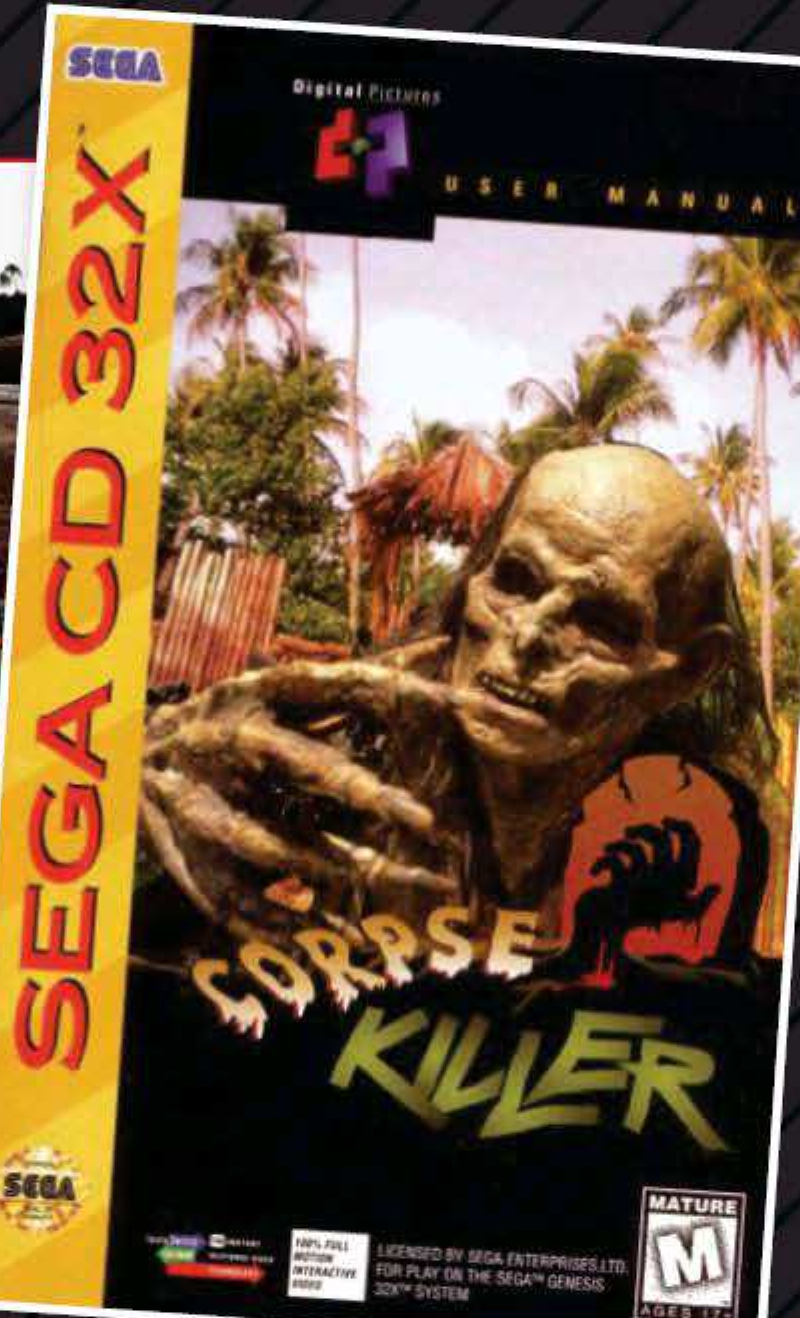


- Digital Pictures cierra.



CORPSE KILLER

Aunque los primeros títulos FMV de Digital Pictures fueron creados para el Mega-CD, *Corpse Killer* también apareció en otras consolas con CD, como Saturn, 3DO y 32X. Cada versión, Saturn aparte, se podía jugar con una pistola de luz. Pero, aunque existía un peligro real de que acabar con docenas de zombis se volviera repetitivo, logró mantener el tipo con algunos giros inesperados. Dispara a los hombres sombra cuando estaban oscurecidos, por ejemplo, y provocaría que perdieras vida.





» [Mega-CD] El guión y las actuaciones en *Night Trap* eran bastante naíf, pero el juego fue en cierta medida innovador.

» [Saturn] Jeremiah Birkett fue Winston en *Corpse Killer*. Desde entonces ha salido en pelis como *LA Confidential*.

cree que el problema fue la limitación del medio. "Vídeo, audio e interfaz en muy baja resolución, pantallas muy pequeñas en la mesa de edición... fue un tour de force que incluso hiciéramos aquello," dice.

Mejor fue la segunda oleada de juegos de Digital Pictures, entre ellos *Ground Zero: Texas* y *Double Switch*. Pletóricos de pasta de *Night Trap* y *Sewer Shark* ("nuestra financiación venía de una combinación de ingresos e inversión," revela Mark), Digital Pictures gastó 2 millones en hacer *Ground Zero: Texas*, usando un equipo de rodaje de Hollywood (el juego lo protagonizó Steve Eastin, quien apareció en series como *El Equipo A* y *TJ Hooker*). "Producir vídeo, contratación de actores incluida, era el mayor elemento de gasto de nuestros juegos," dice Mark.

A pesar de las grandes inversiones requeridas, la compañía crecía rápido. Se mudó a unas oficinas más grandes en Page Mill Road, Palo Alto. "También trabajamos en Sand Hill Road en Menlo Park, en el campus Quadrus, rodeados de naturaleza," añade Lodewijk. En su punto álgido, en 1993, Digital Pictures tenía contratadas a 80 personas.

La compañía se acercó a sus juegos siempre de forma parecida. "Normalmente empezábamos fuera de la oficina, con reuniones en bellas zonas remotas que ayudaban a la creatividad," recuerda Lodewijk. "Todo el mundo, desde la recepcionista al director participaba activamente y filtrábamos las mejores ideas de forma democrática." Entonces se creaban tableros de concepto ("a veces contratamos a artistas de story board para estos trabajos,") y estos se laminaban "tras ser impresos a color en unas increíblemente lentas impresoras de inyección de tinta".

"A veces se rodaban fragmentos de películas, algo para hacer un concepto lo más claro posible," sigue Lodewijk. "Entonces se mostraba a posibles inversores o se probaban en focus groups ante posibles audiencias." Parte se hacía de forma interna. "Teníamos en nómina mucho talento, como Cuyler Gee con quien colaboré durante muchos años," recuerda Lodewijk. Steve Russell también trabajó en Digital Pictures. "Tenía un gran sentido del juego y fue un buen jefe de desarrollo," explica Mark.

Dicho esto, algunos juegos de Digital Pictures compartían ideas y temas. *Double Switch* era muy parecido a *Night Trap*, por ejemplo, teniendo que controlar cámaras para evitar o fijar trampas (conocí brevemente a Deborah Harry en el set," dice Lodewijk). Pero otros fueron únicos. "*Prize Fighter* fue revolucionario," discute Mark sobre un juego FMV en blanco y negro que nos ponía a luchar como The Kid en primera persona contra varios oponentes en el ring.

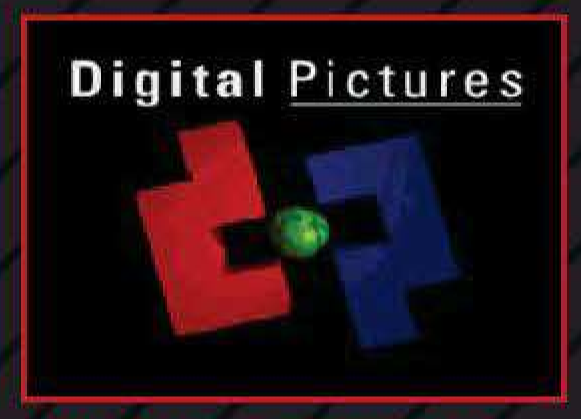
"Recuerdo centrarme en la superposición de los gráficos, en cómo conseguir un efecto natural entre la grabación, los sprites y el interfaz," dice Lodewijk. "Para *Prize Fighter*, tuve que ir al set de rodaje para ayudar a filmar los guantes de boxeo para los movimientos en primera persona. Esos se rodaron por separado, en un croma, para extraerlos después y convertirlos en superposiciones de sprites para las escenas de lucha en primera persona. La idea era que el jugador sintiera que realmente estaba luchando contra el rival, que era diferente, por decir, a

EL ADN DE DIGITAL PICTURES



FULL MOTION VIDEO

■ Digital Pictures intentó tender un puente entre las películas y los juegos desarrolando títulos cinemáticos que se apoyaban en archivos de vídeo pregrabados. La técnica era un poco vieja para el momento, pero todavía se veía como tecnología punta. Y era cara, asegurando que realizar los juegos costara muchos millones.



LEALTAD AL PERSONAL

■ A quienes trabajaron en Digital Pictures se les dijo que sus trabajos estaban asegurados salvo que cometieran un error grave. Eso se debió a que Tom Zito cedió el derecho a despedirlos y dijo al *New York Times* que su objetivo era atraer y retener el talento. A cada empleado se le pagaba más de lo que había pedido.



CONTROVERSIA

■ Aunque la violencia de *Night Trap* era suave, no detuvo a los senadores Joseph Lierberman y Herbert Kohl de promover la prohibición de los videojuegos en 1993. Esto hizo que *Night Trap* se retirara temporalmente de las tiendas (no antes de que el caso disparara las ventas). También condujo a la creación de la ESRB americana.



BURDAS ACTUACIONES

■ Es justo decir que la mayoría de las actuaciones (que no todas) en los juegos de Digital Pictures no habrían optado a ganar un Oscar. Pero eso formaba también parte del encanto, prestando un aire naíf, de peli de serie B, al resultado final. Los juegos, claramente, tampoco se tomaban en serio a sí mismos.

“Nuestros juegos para PC y Mac tenían mejor calidad y no solo porque no fueran para la pantalla de TV”
Lodewijk Coen

Street Fighter, donde luchas de forma lateral.”

Hubo más incursiones deportivas, como el juego de basket *Slam City With Scottie Pippen,* con 3.000 tomas en cuatro discos. Hacia el final de la vida de la compañía, Digital Pictures creó el juego de fútbol americano *Quarterback Attack.* El anterior, además, fue uno de los pocos creados para la configuración Mega-CD 32X. También se lanzó para MS-DOS. “Nuestros juegos para PC y Mac tenían la mejor calidad y no sólo porque no fueran para la pantalla de TV,” dice Lodewijk. “No había sangrado de colores, tenía mejor resolución e imágenes estables.”

A mediados de los 90, el FMV estaba agotado. En 1994, Digital Pictures lanzó el shoot’em-up FMV *Corpse Killer* y el juego de lucha *Supreme Warrior,* rodado en el icónico estudio Shaw Brothers de Hong Kong. También tanteó temas más infantiles con *Kids On Site,* que permitía a los jugadores trastear con variada maquinaria de construcción. Sin embargo, mientras invertía mucho dinero en cada juego, Digital Pictures sintió que tenía que crear algo nuevo.

A tal efecto empezó a trabajar en *Maximum Surge* para 3DO, Saturn, PC y Mac. Aunque usaba FMV (y contó con Yasmine Bleeth, Caroline Holden en *Vigilantes de la playa*), el método de producción fue distinto. En lugar de tomar el FMV de forma independiente como hasta ahora, el juego ponía a la vez en pantalla hasta cuatro capas de gráficos con origen de vídeo. Esto permitió al desarrollador combinar sin límites el vídeo con los gráficos por ordenador, lo que aseguraba que los enemigos podían atacar en cualquier combinación, y era, como dijeron los críticos que lo vieron, un triunfo para el equipo.

A pesar de la ambición y los comentarios de Tom (“realmente es el primer juego en el que hemos usado la cámara como una herramienta más que como un mecanismo de grabación”), nunca se lanzó. Los mencionados focus groups dejaron muchas sugerencias y el juego se retrasó seis meses para implementarlas. En ese tiempo, Digital Pictures cerró. Era 1996 y la era PlayStation, con sus impresionantes gráficos 3D, ayudó a que se perdiera el interés por el FMV y terminó de matar a la compañía.

Lodewijk también cree que otros factores también tuvieron que ver en el ocaso del full motion video, como el éxito de juegos como *Doom.* “*Doom* era relativamente barato de hacer, y tuvo una secuela inmediata. Internet también permitía el juego en red, por primitivo que pudiera ser a mediados de los noventa. Con nuestros juegos, la parte de película era muy cara, el tiempo de juego limitado, y tener que ver la misma secuencia una y otra vez para jugar el juego terminaba siendo aburrido tras un rato.”

De hecho, incluso Tom Zito sabía que el final estaba cerca cuando fue entrevistado en la revista *Next Generation* en octubre de 1995, aceptando que los días del “viejo FMV” se habían acabado y era hora de repensarlo. Eso iba a llegar con *Maximum Surge,* pero las posibilidades y efectos que dejaría esta nueva versión del FMV se han perdido en el tiempo. ★



» [Mega-CD] *Double Switch* tomó prestadas ideas de *Night Trap* y fue progatonizado por el ídolo juvenil Corey Haim.



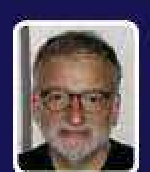
TOM ZITO

■ El deseo de Tom Zito de unir película y juego comenzó a mediados de los 80, cuando le contó la idea a Nolan Bushnell, el fundador de Atari. Descartada por la falta de financiación, fue a Hasbro, donde sufrió un segundo varapalo, aunque siguió adelante con el concepto cofundando Digital Pictures y supervisando cada juego.

CONSOLAS DE SEGA

■ La mayoría de los juegos de Digital Pictures aparecieron en Mega-CD, aunque una notable excepción fue *Quarterback Attack* con Mike Ditka, un juego que apareció en PC, 3DO y Saturn. El hecho de que apareciera en la última, reforzó el fuerte lazo y relación que unía al desarrollador con Sega.

¿DÓNDE ESTÁN AHORA?



TOM ZITO

■ Tras Digital Pictures, Tom Zito retomó su anterior carrera como crítico de rock en el *Washington Post* y formó una nueva compañía llamada Garageband en 1999, que intentaba dar apoyo promocional a bandas establecidas o recién creadas. Luego ejerció de CEO de Integrated Media Management hasta 2009. Hoy, dirige una compañía basada en la web que se llama "I'd Watch That", que permite que los telespectadores voten los shows que les gustaría ver producidos para televisión.



LODEWIJK COEN

■ Tras dejar Digital Pictures, Lodewijk Coen se convirtió en director de arte senior en Microunity Systems en Sunnyvale, California y después se mudó a los Países Bajos para convertirse en conferenciante sobre nuevos medios y tipografía en la Academia de Bellas Artes en Maastrict. Ha dado conferencias para muchas instituciones en Países Bajos, Finlandia, América y Bélgica y ahora es el CEO de una compañía que busca el vínculo entre bienestar y arte.



MARK KLEIN

■ Durante las dos últimas décadas, Mark Klein ha participado en numerosos productos de seguridad para internet, ha cofundado una compañía de mensajería de voz nacional llamada eVoice (que fue comprada por AOL), y desarrolló muchos servicios y productos de consumo y profesionales. Actualmente es el jefe científico de datos en Averon.



ROB FULOP

■ Rob Fulop fundó la compañía PF Magic en 1991 que fue conocida por los juegos de mascotas virtuales *Dogz And Catz,* producciones deliberadamente “monas” porque él se sentía avergonzado por la controversia sobre *Night Trap.* Vendió PF Magic a Mattel en el año 2000 y más tarde se unió a Playfirst como diseñador de juegos senior. También ha trabajado para Videobrain y Zynga. Hoy, Rob trabaja para Hands On Media como director de diseño, supervisando los juegos online *World Poker Tour.* También se unió a la banda de rock indie Bourbon Therapy en California, en 2015, como pianista/teclista.



Thunder Cross

El planeta Haniamu IV está siendo diezmado por el poderío militar alienígena conocido como Black Impulse. La única esperanza para derrotar a estos aliados de los Bacterians recae en los cazas Blue Thunder M45 y Red Thunder M24… las fuerzas de Thunder Cross.

Por José Manuel Fernández "Spidey"

» [Arcade] *Thunder Cross* no solo era un shmup ejemplar. Joystick en mano se dejaba jugar como el mejor de los arcades, pero es que técnicamente sorprendía en todos los aspectos.



» [Arcade] La Blue Thunder M45 y la Red Thunder M24 luciendo palmito en la pantalla de título. La imagen era una representación de la cuarta fase.



» [Arcade] Así arrancaba *Thunder Cross*. Este primer nivel era un auténtico espectáculo audiovisual. Además, era una fase bastante asequible.

Pilotar una nave espacial y combatir al invasor alienígena es uno de los pilares sobre los que se ha sustentado el videojuego desde sus mismos orígenes. Dejando aparte el nacimiento de esta faceta del ocio electrónico con el *SpaceWar!* de Steve Russell, los "matamarcianos" supusieron el que por fin los usuarios pudieran afrontar joystick en mano algo más allá de la mera confrontación deportiva.

Atisbando la década de los 80, la llegada de *Space Invaders*, *Galaxian* y *Defender* (y los chorrocientos clones de todos ellos) propiciaron algo más que fuertes emociones ante una pantalla, convirtiendo a los jugadores en héroes, en valientes que por fin aferraban un reto en el que verdaderamente asumían el rol del protagonista en lo que sin duda eran grandes epopeyas galácticas.

Refiriéndonos en exclusiva a la labor de Konami en tan espacial género, y por supuesto sin tener en cuenta sus inicios clonando placas como *Space Laser, Space Invaders* o *Missile X* (algo que hasta la mismísima Nintendo llegó a hacer, dicho sea de paso), podemos ver en sus inicios dos ejemplares tan curiosos como poco trascendentes: *The End* y *Astro Invader*, ambos lanzados para recreativas en 1980 y, más tarde, para la consola Arcadia 2001 de Emerson Radio.

El do de pecho llegaría justo un año después, cuando la empresa de Kagemasa Kozuki colocaba en el mercado *Scramble*, hoy todo un clásico incunable que ya en el mismo 1981 vería refrendado su éxito con el desarrollo de un *Super Cobra* que, salvo por el cambio de la nave protagonista por un helicóptero, mimetizaba todas y cada una de sus formas técnicas y jugables.

THUNDER CROSS INCORPORÓ NUEVAS IDEAS PARA ALEJARSE DE LA SAGA GRADIUS

Konami terminaría haciéndose tremendamente popular por sus grandes shmup. A partir de *Scramble* y *Super Cobra*, se harían notar en los muebles arcade títulos como *Time Pilot, Gyruss, Juno First, Mega Zone* o *Time Pilot '84*, así como realizaría algún que otro matamarcianos original a la usanza de *Sky Jaguar* para MSX. Sin embargo, al poco llegaría el verdadero pelotazo: *Gradius*. Abanderando el catálogo de la compañía en 1985 (año en el que vería la luz el resultón *Twin Bee*), el también llamado *Nemesis* elevó el listón de lo que debía ser un buen juego de naves, con la incorporación de niveles de variada temática, músicas distintas para cada stage y atrevidos enfrentamientos de final de fase. Este éxito, además de repercutir sobremanera en las arcas de la productora, se vería refrendado en las traslaciones domésticas (en 1986 se asomaría en Famicom y en MSX), así como en la realización de una pseudosecuela que respondería al nombre de *Salamander* y que el público acogería con idéntico regocijo.

Pero en 1988, el mismo año en el que se decide sacar al mercado el excelente *Gradius 2* (conocido como *Vulcan Venture* en los recreativos de fuera de Japón), Konami no se achanta y se lanza a la conquista del espacio con *Thunder Cross*, un arcade que a primera vista no parece alejarse en demasía del icono galáctico de la casa. O al menos en lo que a su mecánica se refiere, porque en lo relativo al planteamiento técnico, *Thunder Cross* parecía venir del futuro. Y es que, si bien 1988 mantuvo a Konami en el candelero gracias a *Super Contra, Combat School* o el mentado *Gradius 2*, lo cierto es que tanto *Thunder Cross* como *Ajax (Typhoon)* o *Hot Chase* supusieron un llamativo salto audiovisual en lo concerniente al catálogo de la empresa.

Esta reluciente placa jugaba a ser ciertamente conservadora en su factor lúdico. Estábamos ante un shoot'em up de scroll horizontal que mantenía no pocos elementos al respecto de *Gradius* y *Salamander* (amén de compartir universo), y hasta cierto punto se podría decir que este arcade resultaba más accesible en lo relativo a ciertas mecánicas, como el sencillo sistema de recogida de armamento y potenciadores. Igualmente, en *Thunder Cross* nos podíamos olvidar de disparar misiles, un elemento muy característico de la Konami, en espacial desde el veterano *Scramble*. Por lo tanto, estábamos ante una recreativa muchísimo más directa, centrando el desarrollo en la pericia del jugador para esquivar con nuestra gran nave (bastante más robusta que el sprite de la Vic Viper de ▶



Gradius) y en acabar lo más pronto posible con los enemigos, antes de que tener encima la peligrosa ensalada de proyectiles de turno.

Con titulazos como *Gradius 2, Truxton* o *R-Type* en el mercado del recreativo, ¿qué ofrecía *Thunder Cross* para ganarse las monedillas? Para empezar, visualmente era de lo más atractivo que podías ver en aquellos tiempos. Lejos de aferrarse a los negros fondos estrellados de siempre, los escenarios defienden una ambientación más terrenal, contribuyendo este matiz a que el conjunto sea de lo más colorido. Y además, algunas fases golpeaban los sentidos en lo que sin duda era un auténtico tour de force tecnológico, siendo uno de los primeros videojuegos (por no decir el primero) en introducir sin despeinarse ocho planos de scroll (*Shadow of the Beast* y su histórico parallax llegaría un año después). Ya por entonces hacían descolgar mandíbulas esos planos múltiples de montañas y nubes, que ofrecían una profundidad inusitada en la época, mientras que se nos mostraban formidables enemigos cuyo impactante tamaño no era óbice para que el conjunto se siguiera mostrando fluido al máximo. El colorido de unos sprites a los que no les faltaba detalle y la cantidad de elementos moviéndose a la vez sin que la pantalla evidenciara algún tipo de limitación suponían, además de un importante avance técnico, un bonito aliciente para todo aquel que buscara, jugabilidad aparte, un videojuego resultón.

Además, *Thunder Cross* poseía una banda sonora a todas luces fantástica, con Junichiro Kaneda y Seiichi Fukami dándolo todo en unas composiciones FM que dejarían huella. Buen ejemplo de ello es que Kaneda no tuvo reparos a la arreglar someramente el tema "Skywalker" (que suena en la segunda fase) para colocarlo en el "In the wind" de *Gradius III*.

Más recóndita es la anécdota de que Olof Gustafsson, el brillante responsable de las melodías de juegos como *Pinball Dreams* o *Motorhead* (de Digital Illusions, la actual DICE), recreara la sintonía de la primera fase de *Thunder Cross* en algunas cracktos para Commodore Amiga, firmando, como hacía por aquellos entonces, con el pseudónimo Blaizer del grupo de la scene TSL.

Lo mejor de todo es que detrás de semejante espectáculo audiovisual teníamos un juego de naves excelente. La estructura de su gameplay era ciertamente parecida a la de la saga *Gradius*, pero las diferencias existían, y otorgaban su punto de carisma a la presente obra. Las líneas de enemigos que sueltan potenciadores al ser destruidas eran similares a las de la icónica franquicia, pero el resto de letales elementos estaban dispuestos para acosar al jugador con más intensidad, además de estar todo pensado para el uso de los particulares "options" del título. Y es que las clásicas esferas de la serie *Nemesis* aquí se situaban por arriba y por debajo de nuestro caza,



» [Arcade] Volar por los terrenales escenarios de *Thunder Cross* era una refrescante novedad dentro del género de los shmup horizontales.



» [Arcade] No faltarían a la cita los tremendos enemigos de final de fase. Los de *Thunder Cross* imponían, pero tenían muy poca resistencia.

pudiendo alinear hasta cuatro con la posibilidad de juntarlas y separarlas con el segundo botón. Un segundo botón que, en la versiones primigenias, se utilizaría para lanzar los típicos bombazos de emergencia, faceta que se eliminó en posteriores revisiones.

El armamento vendría en la forma de un ítem que cambiaba su contenido aproximadamente cada segundo, y siempre en el mismo orden. No habría mucha variedad a este respecto: el disparo normal, el rápido y automático "vulcan", los potentes boomerangs, un "twin laser" ideal para cubrirnos las espaldas... Aparte, cuando conseguíamos los cuatro option, aparecerían nuevas ventajas en forma de lanzallamas, rayos láser y bombas napalm, muy útiles para alcanzar a los enemigos ocultos tras los elementos del escenario.

Escenarios que, para ser justos, no son tan letales en términos de disposición como lo eran en la saga *Gradius*. Lo cual no quita el hecho de que estemos ante un shmup difícil, aunque sin duda era mucho más asequible de terminar que otras obras de la casa, aun contemplando la premisa de la dificultad dinámica que ya Konami comenzaba a incluir en sus juegos, complicando la odisea cuanto mejor se nos diera la partida.

Lo incomprensible de *Thunder Cross* es que su nombre no llegara más lejos, porque estamos ante lo que indiscutiblemente es un arcade formidable, y excepcionalmente avezado para lo que era un 1988 cargado de joyas tecnolúdicas. Está claro que uno de los factores que influyeron es el hecho de que *Thunder Cross* se quedó en las recreativas, y no tuvo conversión doméstica hasta que apareciera en PS2 de la mano de Hamster... ¡casi dos décadas después! Es posible que sus creadores no creyeran posible una traslación aceptable del juego a NES. Super Nintendo todavía tardaría en llegar; y en Mega Drive, Konami no desarrollaría hasta bien entrada la década de los noventa. El caso es que, al quedarse en los salones recreativos, *Thunder Cross* redujo sobremanera la posibilidad de que su nombre adquiriera relevancia en el sector.

Lo más parecido a una conversión lo pudimos ver un año después en uno de los últimos lanzamientos de Konami para MSX:



» [MSX] La portada de *Space Manbow* huía del épico estilo que hasta entonces habían tenido los shmup de Konami en MSX. Era ciertamente extraña.



» [MSX] Sin ningún lugar a dudas *Space Manbow* es uno de los máximos exponentes de hasta dónde puede llegar la segunda generación de MSX.

Space Manbow. Concretamente para la segunda generación del estándar, aprovechando como pocas veces se había visto antes las características del sistema al punto de que podría pasar perfectamente por un título para máquinas de 16 bits. Y teniendo en cuenta que los usuarios de la popular norma japonesa estaban más que acostumbrados a tener un catálogo cuajado de shmups galácticos (con especial presencia de la saga *Gradius*), *Space Manbow* cogió por sorpresa a propios y extraños al plantear un matamarcianos distinto, con el espectáculo por bandera y con un factor jugable que se basaba sin remilgos en el ritmo plasmado en aquel *Thunder Cross*. Únicamente variaría el sistema de armamento (algo limitado, todo hay que decirlo) y el manejo de los options, de los que ahora, en lugar de separarlos o juntarlos, podíamos dirigir sus disparos hacia delante, hacia atrás o arriba y abajo.

Es interesante hacer constar el hecho de que la intención inicial de los productores no era la de crear un nuevo título, sino la de trasladar *Thunder Cross* al MSX. Es de suponer que ponderaron el hacerlo para terminar adaptando ciertas mecánicas en lo que sería finalmente un programa exclusivo en el más amplio sentido de la palabra.

No es de extrañar el que los aficionados al popular ordenador nipón tengan en un pedestal esta maravilla de cartucho de 2 Mb, siendo un juego absolutamente brutal que aunaba detalles tan agradecidos por el usuario como un scroll parallax de pantalla al píxel (que lucía aún mejor en MSX2+), enemigos de gigantesco tamaño y fenomenalmente animados y, como no podría ser de otra manera, una banda sonora fantástica. Esto último no era de extraño si teníamos en cuenta que la partitura venía de talentos como el mítico Kazuhiko Uehara, Tsuyoshi Sekito, Yuji Takenouchi y Michiru Yamane. Si escucháis el tema de la tercera fase veréis que es puro Yamane, cien por cien Castlevania.

Space Manbow es otro particular caso de juego que se quedó en un único sistema, por no decir que jamás llegó a salir oficialmente de Japón. Cabe mencionar que prácticamente tuvieron que pasar dos décadas para que (de manera legal) los usuarios pudieran disfrutar de este portento en otro sistema, en este particular caso en las ▶



»[MSX] He aquí la última fase de *Space Manbow*, donde tendremos que utilizar los meteoritos para cubrirnos de los grandes rayos enemigos...



» [Arcade] ...Y aquí una escena de la penúltima fase de *Thunder Cross 2*. Se repite el esquema, así como con otros tantos grandes momentos de *Space Manbow*.

consolas virtuales de Wii y Wii U, además de en móviles.

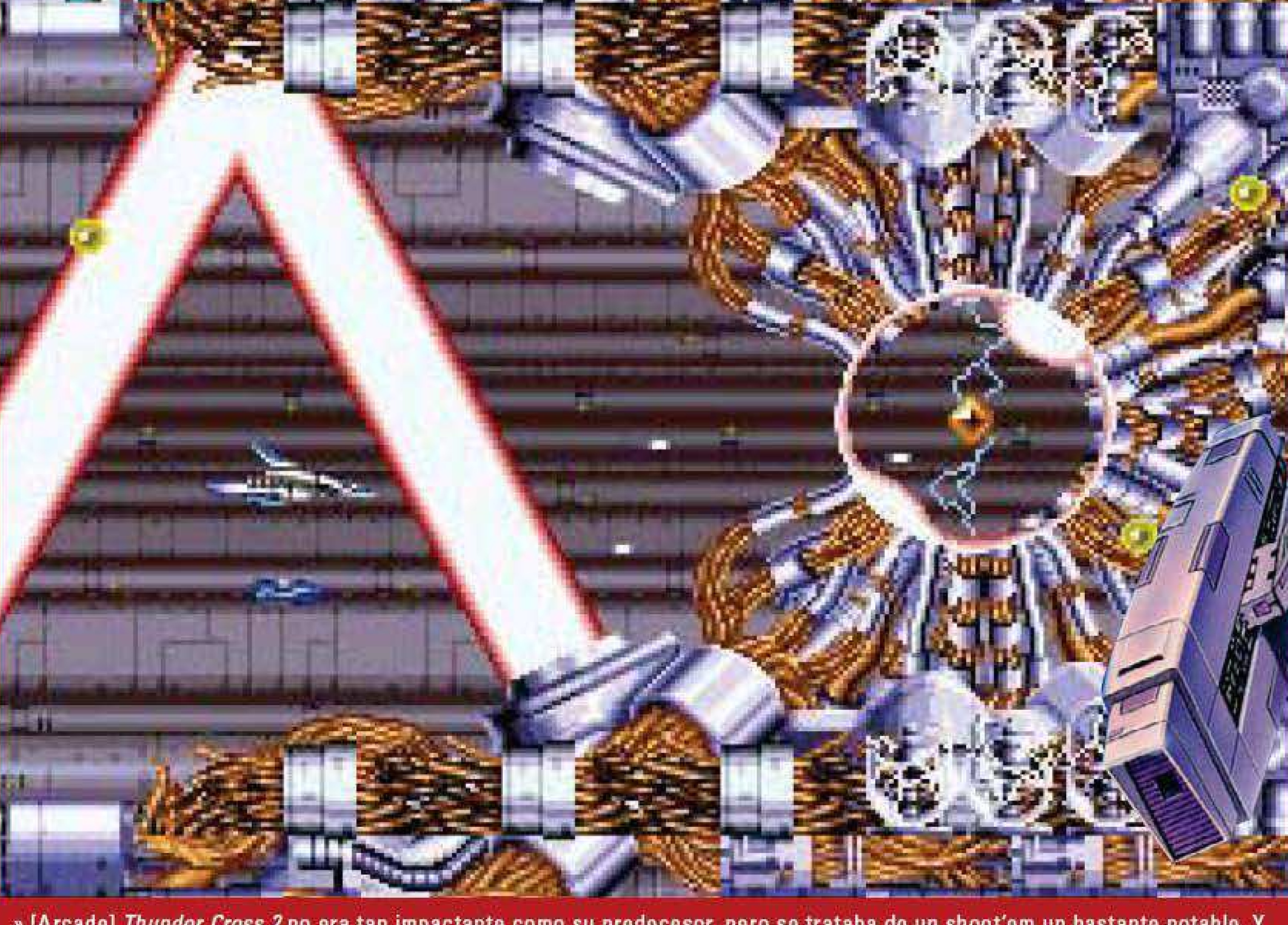
Además, tal y como ocurriera con el shmup *Xexex* en el maravilloso *Ganbare Goemon 2: Kiteretsu Shogun Magginesu* de SNES, la primera fase de *Manbow* podía ser jugada en el *Goemon* de Nintendo DS. Pero es una pena que, más allá de los divertidos homenajes visibles en algunas entregas de *Parodius*, no se expandiera en su momento a lo largo de más plataformas.

Sin embargo, *en 1991 veríamos un Thunder Cross 2* que, curiosamente, tiene mucho de *Space Manbow*. Es fácil establecer una relación más o menos directa entre ambos lanzamientos cuando, a poco que uno paladee lo que ofrece esta secuela, se topa de bruces con un puñado de momentos sacados sin disimulo del demoledor "megarom" para MSX2. Por ejemplo, el final boss de la tercera fase coincide en diseño y mecánica con el jefe de la segunda de *Manbow*, stage de donde *Thunder Cross 2* también sacaría algunas secciones verticales para su quinto escenario. Igualmente, la sexta de *Thunder Cross 2* calcaba, del último tramo de *Space Manbow*, una parte en la que debíamos utilizar los meteoritos que pululaban por el decorado para escudarnos de unos temibles rayos que cruzaban la pantalla en horizontal.

Por lo demás, esta segunda entrega conservaba en cierta medida el espíritu del *Thunder Cross* original, si bien ya con la partida en juego se notaba... diferente. Lo mismo para el apartado visual, que si bien recordaba al primer juego (conservando para algunas fases los innumerables planos de scroll), daba la clara sensación de haber estado desarrollado por un equipo distinto. Y así era, porque en todos los sentidos, *Thunder Cross 2*, aun pareciéndose, se desmarcaba del feeling tan refinado de su predecesor. Era más frenético, más caótico y escandaloso en su planteamiento jugable; pero no por ello mejor. No sabemos si fue el resultado de un intento de desmarcarse o por no saber adaptarse a la obra primigenia.

Gráficamente también parecía más espartano. La paleta de colores se había reducido, optándose por tonos más azulados, y los detalles igualmente mermaron drásticamente. Hasta las naves protagonistas perdían en vistosidad lo que ganaban en aerodinámica. Afortunadamente, todo lo relativo a la música era de un espléndido incalculable.

El encargado de coger la batuta era Mikio Saiyou ("Metal Yuuki"), un veterano que llegaba a Konami después de haber firmado en Tecmo las bandas sonoras de incunables como *Ninja Gaiden*, *Gemini Wing* o *Solomon's Key*. Y en *Thunder Cross 2* se lució como nunca, componiendo una serie de



» [Arcade] *Thunder Cross 2* no era tan impactante como su predecesor, pero se trataba de un shoot'em up bastante notable. Y con una grandísima banda sonora.

épicos temas que mezclaban los ritmos electrónicos con un rock progresivo muy interesante. Quizás el factor lúdico no eran tan especial como el del primer juego, pero la evidencia era que estábamos ante un ejemplar divertidísimo, más asequible en términos de dificultad y, redondeando la faena, con unas melodías alucinantes.

Como pasara con Thunder Cross, esta continuación tampoco saltaría a las plataformas domésticas, ni siquiera con el paso de las décadas en sistemas más actuales. Toda una incógnita, justo cuando se trata de un software que máquinas como MD, SNES o PC Engine podrían haber ejecutado más que decentemente. Quizás como arcade de recreativo no recaudó lo suficiente, y más si tenemos en cuenta que estábamos en el año de *Street Fighter II* o *Sunset Riders*, nombres más que capaces de eclipsar al más potentado; pero a buen seguro que una conversión para consola hubiese sido más que bien recibida. Y es una pena, más todavía si tenemos en cuenta cómo se las gastaba la Konami de aquellos días en consolas. Considerando notables traslaciones como las de *Parodius, Detana!! TwinBee* o *Turtles in Time*, lo más factible es que hubiéramos tenido un *Thunder Cross 2* a la altura de las circunstancias en nuestros televisores. Pero así es el oscuro destino de esta extraña saga, donde si bien los cazas Blue Thunder M45 y Red Thunder M24 consiguieron derrotar al ejército de Black Impulse, sucumbieron al terrible olvido que sufren algunos buenos videojuegos lastrados por cuestionables decisiones a nivel empresa. ✱

OTROS SHMUP OLVIDADOS DE KONAMI

El caso de Thunder Cross y Space Manbow no es único en la casa japonesa. Aferrados a un único sistema (y en ocasiones sin salir del país del sol naciente), se quedaron magníficos títulos a la usanza de los que aquí podemos ver.



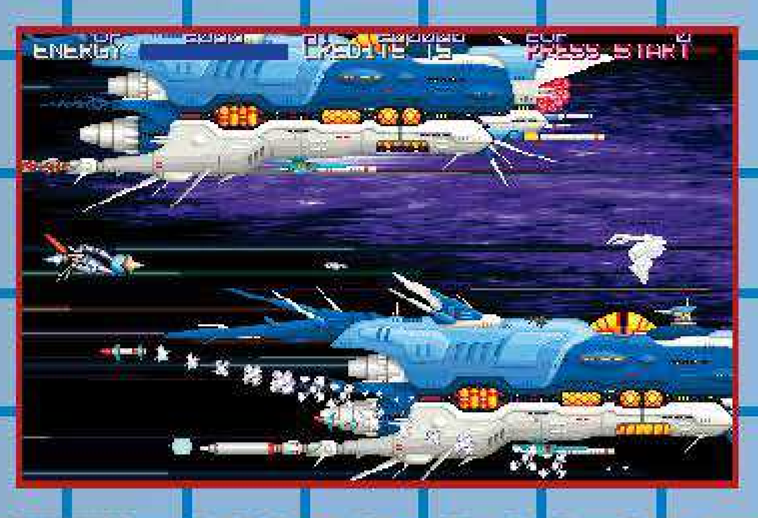
CRISIS FORCE: Esta maravilla se encuentra entre las últimas aportaciones de Konami para Famicom. Una auténtica bestia parda que parece ir más allá de los 8 bits de Nintendo.



LIGHTING FIGHTERS: este shmup de scroll vertical había tomado lecciones del buen hacer de Toaplan con el género. En recreativas se quedó.



TOBE! POLYSTARS: Programado sobre la placa M2 (aquella cosa que dispararía la potencia de la fallida 3DO), esta especie de *Twin Bee* poligonal no fue más allá del extraño hardware que la sustentaba.



XEXEX: Lanzado el mismo año que *Thunder Cross 2*, esta placa arcade planteaba una jugabilidad más cercana a *R-Type*, y con un apartado técnico asombroso.



JUEGOS VIEJOS, VIDA NUEVA

HABLAMOS CON LOS ESTUDIOS Y FANS QUE INYECTAN NUEVA VIDA EN LOS VIDEOJUEGOS ANTIGUOS PARA SABER POR QUÉ QUIEREN MANTENERLOS CON VIDA

Texto de Paul Walker-Emig

Todos los lectores de Retro Gamer son más conscientes que el resto de la población de la importancia de preservar los videojuegos. La relación tan íntima que tiene el medio con la tecnología que le da vida significa que está siempre en peligro, ya sea por la degradación física del soporte en que se encuentre o, en los últimos tiempos, porque las editoras cierren los servidores de los juegos *online*. Pero incluso sin entrar en el asunto de la preservación pura y dura, la simbiosis que los videojuegos tienen con la tecnología supone un peligro para su legado de una manera más abstracta. La industria del videojuego se preocupa únicamente por el futuro, por lo que está por llegar, y cada vez es más difícil revisitar el pasado, jugar a los juegos que no te acabaste o a los clásicos de los que has oído hablar pero que nunca has podido jugar. Es fácil que acaben enterrados en el fondo del armario entre bolitas de alcanfor y nostalgia; hay juegos de los que mucha gente habla incluso con veneración, pero la mayoría no los han jugado. Peor aún lo tienen aquellos títulos que han caído en el olvido. Siempre existe el peligro de que un juego desaparezca, aunque sea de forma metafórica. Igual que en las películas de ciencia-ficción una persona criogenizada no cobra vida hasta que la descongelan, un videojuego es una sucesión de unos y ceros guardada en un disco duro y solo sigue con vida si es posible jugarlo. Por suerte, hay proyectos que se encargan de mantener vivos los juego antiguos. Fabian Woltermann es el líder de uno de estos proyectos. Freespace 2 Source Code Project es una iniciativa fan que ha estado mejorando el motor de *Freespace 2* y lo está haciendo funcionar en sistemas modernos desde que Volition liberó el código del juego para la comunidad en 2002. "Al principio éramos aficionados que hacíamos lo que queríamos", responde Fabián cuando le preguntamos cómo empezó el proyecto.



» Fabian Woltermann es el responsable de Freespace 2 Source Code Project.

» [PC] Es un placer revisitar *Freespace 2* con modelados más detallados y efectos actualizados cortesía de Source Code Project.



» [PC] *Brutal Doom* sube el nivel de violencia con diferentes animaciones de muertes, desmembramientos y salpicaduras de sangre.

"Al código fuente que nos dieron le faltaban algunas partes. Tuvimos que quitarle el *matchmaking* del multijugador. Le habían quitado también el código de los vídeos, todo por una cuestión de licencias. Así que la gente reprodujo esas partes para que el juego estuviera como cuando salió a la venta".

Fabian cuenta que los fans incluso fabricaban sus propias misiones, jugueteaban con el motor y añadían al juego lo que les parecía que quedaría bien, pero llegó un momento en que se planteó la intención de preservar un juego al que todos adoraban. "Creo que fue hacia 2004 o 2005 cuando nosotros, como personas que teníamos el control del repositorio del código fuente central, decidimos que teníamos que asegurarnos de que la versión comercial de *Freespace 2* se pudiese jugar en las máquinas modernas. Se convirtió en nuestro objetivo principal -dice Fabian-. Tenemos mucho cuidado de que los cambios que hacemos no afecten a *Freespace 2* o, al menos, corregimos solo los errores, los *bugs* que introdujo Volition, para preservar *Freespace 2* tal como era".

Pero lo mejor de Source Code Project es que no se han limitado a mantener el juego vivo y preservarlo de forma literal. También ha convertido el juego en una herramienta para que la gente exprese su creatividad, lo que está en consonancia con el espíritu original del juego".

Fabian cuenta: "Volition siempre ha apoyado a la comunidad de *modders"*. Incluyó en el motor la herramienta de diseño de misiones que tenía y le dijo a la gente que diera rienda suelta a su creatividad y compartiera las misiones que hiciera. Esto sentó las bases de lo que la gente hizo con el juego". Fabian explica que esa apertura del juego a la creatividad, combinada con su narrativa eficaz y minimalista, despertó en los jugadores el deseo de llenar huecos. "Cuando *Freespace 2* terminó con ese final apoteósico que se quedaba en suspenso mucha gente se preguntó: 'Vale, y ¿qué pasa después?' o '¿Qué sucedió entre *Freespace* y *Freespace 2?*'". De ahí surgió la campaña Blue Planet, que continúa los eventos de *Freespace 2.* Luego hay iniciativas como *Babylon Project,* que "cogió todo lo que había en la serie de TV y lo convirtió en un juego"; *Diaspora,* un *mod* con la temática de *Battlestar Galactica,* y *Wing of Dawn,* que intentó utilizar el motor para crear algo parecido a una novela visual.



» [PC] ¿Hay un enemigo que no te gusta? En *Brutal Doom* puedes hacerle una peineta.

» Marcos 'Sgt Mark IV' Abenante es el *modder* de *Brutal Doom.*

"Cuando decidimos que nos íbamos a centrar solo en que *Freescape* fuese siempre jugable, también nos aseguramos de que eso no afectase a los demás proyectos" insiste Fabian."Cuando alguien propone una idea nueva no vamos a decirle 'no, no puedes hacerlo'. Sin duda, esto ha contribuido a la longevidad de nuestra comunidad en conjunto y, como resultado, del proyecto".

Marcos Abenante, más conocido como Sgt Mart IV, creador del *mod Brutal Doom,* cuenta algo parecido al explicar por qué *Doom* sigue vivo: "Los *mods* son una parte esencial de *Doom"*, dice Marcos, quien apunta que la facilidad para crear niveles que diseñó id Software ▶



▶ permitió que surgiera una comunidad y esto ha salvado al juego. "Hay contenido casi infinito creado por los fans, unos 50.000 o 60.000 niveles", afirma, y señala que la evolución de las herramientas es más flexible que el editor Snapmap del *Doom* de 2016.

Ese potencial es por lo que Marcos ha seguido en el juego. Cuenta que tuvo su primer contacto con *Doom* en Sega Saturn en los 90, lo rejugó en PC en la primera década del siglo y poco antes de 2010 entró en el mundo del *modding*. "Me fascinaron las posibilidades de los portadores de código fuente como *ZDoom* o *Skulltag* (ahora *Zandronum)* y la cantidad de cosas que se podían añadir al juego original, así que empecé a diseccionar algunos mods como *Doom Reinforced, The Monster Resource Wad, Beautiful Doom* o *NeoDoom* para ver cómo funcionaba su código, y después empecé a trabajar en mi primer mod, *ArmageDoom*".

Marcos describe *ArmageDoom* como "un mogollón de ideas sin pulir", pero le permitió hacer cosas más grandes y mejores. Su siguiente *mod* se centró en añadir más sangre, disparos en la cabeza y animaciones de muerte nuevas. Había nacido *Brutal Doom.*

Se convirtió en uno de los *mods* más famosos de *Doom.* Tal vez su éxito se deba a que exagera las características por las que triunfó el juego original. Cuando lo juegas sientes que es *Doom,* pese a los cambios. Es igual de intenso y proporciona el mismo subidón que la primera vez que jugaste a *Doom.* O quizás lo que pasa es que lo vuelvas a sentir con una intensidad que no dan los juegos de hoy día. Según Marcos: "Es el *Doom* que recuerdas de cuando eras niño".

Sigue diciendo: "Cada vez hay más gente que dice que *Brutal Doom* es lo que *Doom* hubiera sido si la gente de id Software hubiera tenido el tiempo y la tecnología





» [PC] *Brutal Doom* utiliza la estética retro del viejo *Doom* y actualiza la jugabilidad a los que los jugadores están acostumbrados hoy día.

VIVITOS Y COLEANDO

Fans que van vidilla a los juegos



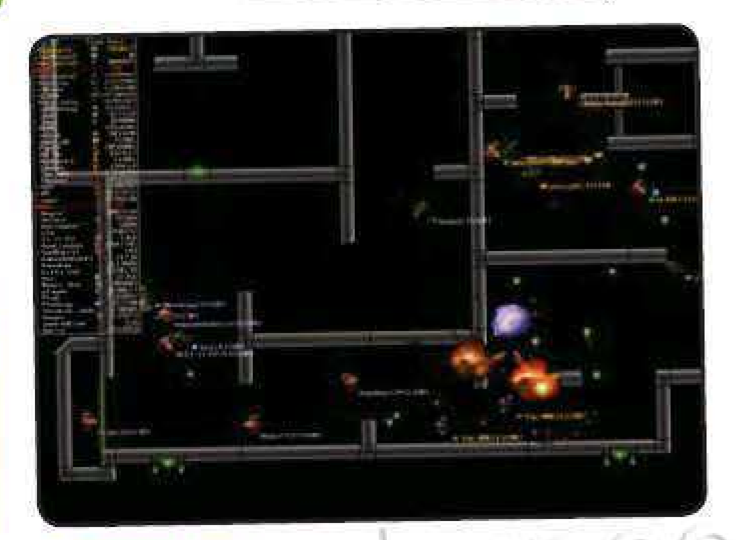
STALKER: SHADOW OF CHERNOBYL

■ Este FPS de culto ha sobrevivido gracias a su fans. Los *mods* han mantenido el juego activo más de una década, sobre todo gracias al proyecto independiente *Lost Alpha.* Basándose en viejas imágenes promocionales, *previews* y filtraciones, *Lost Alpha* recrea el contenido cortado e introduce nuevos sistemas para crear una experiencia increíble.



PHANTASY STAR ONLINE

■ Este MMO pionero casi muere cuando apagaron los servidores, primero en Dreamcast, luego en GameCube y después en Xbox y PC. Los fans fueron al rescate aunque con sus propios servidores. Es extraordinario que más de una década después de que Sega cerrase *Phantasy Star Online* todavía haya varios servidores para elegir, cada uno con un grupo sanote de jugadores.



SUBSPACE

■ Este MMO *shooter* a lo Asteroids no duró mucho, fue abandonado un año después de su lanzamiento, en 1997, cuando el desarrollador, Virgin Interactive Entertainment, tuvo problemas y vendió buena parte de sus activos a Electronic Arts. Sin embargo, los aficionados se quedaron con el juego y en 2015 salió en Steam una versión gratuita llamada *Subspace Continuum* desarrollada por fans.

“La gran mayoría de nuestros juegos los implementó gente que los amaba y sentía nostalgia”
Eugene Sandulenko

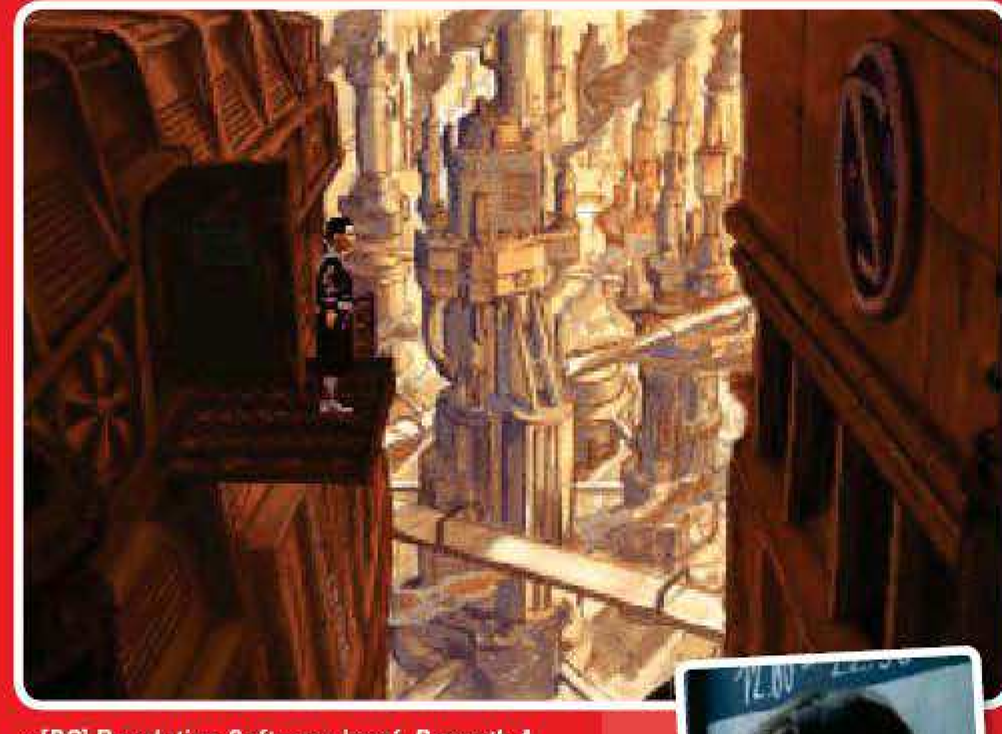
necesarios para hacer todo lo que querían’, así que eso es lo que hice yo, hacer la versión más *Doom* de *Doom”*, lo que incluía “añadir armas y características que estaban planeadas para la versión Alfa del juego”, conducir tanques, algunos ajustes visuales y muchas cosas más. Marcos no es el único que mantiene a *Doom* vivito y coleando. Alega que la combinación de un universo mucho más grande y unas herramientas accesibles para crear *mods* supone no solo que “se están haciendo mods de *Doom* dos décadas después de su lanzamiento” sino que “seguirán haciéndose otros 20 años más”.



o todas las comunidades que mantienen con vida los juegos se centran en un juego. ScummVM es una herramienta muy conocida entre los fans de las aventuras como una forma de revivir los principios del género. A menudo se le confunde con un emulador pero el líder del proyecto, Eugene Sandulenko, explica la diferencia: “ScummVM es una colección de reimplementaciones del motor de juego. Muchos de esos motores, incluyendo Scumm, eran Máquinas Virtuales. ScummVM tiene muchas Máquinas Virtuales con sus propios códigos de operaciones, direcciones, etc. Reescribimos los juegos originales tal como fueron desarrollados usando nuestro *hardware*, OSystem, que, a su vez, los hace funcionar en cualquier sistema al que se haya llevado OSystem. Los emuladores implementan ordenadores virtuales y ejecutan ahí el código original. El resultado es que necesitan mucho más recursos ya que, por ejemplo, ScummVM utiliza la potencia de tu sistema operativo para escribir en tu disco duro y los emuladores necesitan crear un disco duro virtual”.

Al preguntarle a Eugene si quienes empleaban su tiempo libre para que más juegos funcionasen en ScummVM lo hacían pensando en conservar la historia de las aventuras responde: “Sí y no. Personalmente, lo veo como preservación, por lo que a veces añadimos características como el renderizado CGA, incluimos los diálogos originales (y a menudo limitados) para guardar/cargar y somos fieles a algunas opciones del juego. Pero, por otro lado, la gran mayoría de nuestros juegos los implementó gente que los amaba y sentía nostalgia”.

Se puede revivir un juego antiguo como pasión personal o -sugiere Eugene- por disfrutar resolviendo el rompecabezas que supone la ingeniería inversa del *software*. Sea por la razón que sea, ScummVM se ha convertido en una herramienta importante de preservación. Eugene cuenta que han contactado con el equipo desarrolladores en cuyos juegos han estado trabajando con materiales para los motores y ScummVM se ha utilizado para relanzar aventuras clásicas como *Toonstruck* en servicios como GOG o Steam. Es ▶


» [PC] Revolution Software lanzó *Beneath A Steel Sky* como *freeware* en 2003, y lo abrió al uso de ScummVM (sin condiciones extrañas).


» Eugene Sandulenko ayuda a mantener vivos los *point-and-click* clásicos con ScummVM.



SERIE SONIC THE HEDGEHOG

■ Normalmente las editoras cierran los *ports* hechos por aficionados, pero uno de ellos, Christian Whitehead, logró persuadir a Sega para que lanzase de forma oficial su versión Retro Engine de *Sonic CD*, y su éxito hizo posibles los *ports* de móvil de *Sonic* y *Sonic 2*. La colaboración de Christian con PagodaWest y Headcannon, el famoso *Sonic Mania*, revivió los niveles clásicos de *Sonic*.



MYTH II: SOULBLIGHTER

■ El RTS táctico de Bungie lanzdo en 1998, *Myth II*, está todavía en forma gracias a los esfuerzos de Project Magma. Este proyecto fan incluye la creación de mapas, un *plug-in* que sustituye los personajes de fantasía inspirados en *Myth II* con unidades de la II Guerra Mundial, la gestión de páginas web dedicadas al juego y cualquier otra cosa que ayude a que el juego siga adelante.



GOLDENEYE 007

■ Utilizando el motor Source de Valve, los fans han adaptado el clássico *GoldenEye 007* de N64 para un público moderno. Se recrean fielmente los mapas clásicos del juego pero la versión con Source tiene gráficos actualizados, mapas adicionales basados en los niveles para un jugador que no estaban en el multi original y otros inspirados en películas de James Bond, así como nuevos modos de juego.

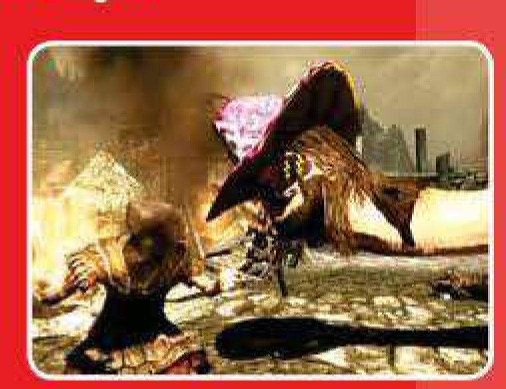


CÓMO REVIVIR UN JUEGO

REMAKES

No todo el mundo sabe –o quiere– usar emuladores o buscar subastas *online* para revivir juegos clásicos. Remakes como el de *Shadow Of The Colossus* en PS4, o actualizaciones HD como la de *Devil May Cry Collection* prueban que si hay una forma fácil de reproducir estos juegos en una máquina moderna –junto a algún retoque para eliminar algunas fustraciones de los juegos originales–, y les ponen unos gráficos actuales, se revitalizan los títulos antiguos.

MODS



Una buena manera de prolongar la vida útil de los juegos es abrirlos a los *mods*. Primero, porque los fans pueden seguir mejorando el aspecto del juego según avanza la tecnología. Segundo, y más importante, porque los *modders* pueden crear nuevas formas de jugar, ya sea añadiendo nuevas mecánicas, misiones o lo que sea, y así se mantiene el juego fresco. La comunidad tan fuerte que hay detrás de *Skyrim* es un gran ejemplo de cómo puede funcionar bien esto.

SERVIDORES DE FANS

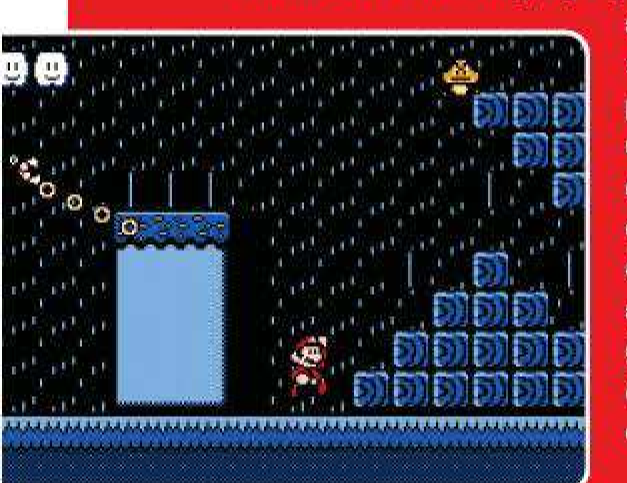
Cuando una editora cierra el servidor de un juego *online* es como si lo matase. Es decir, a menos que haya una comunidad fuerte que quiera seguir adelante y dar un paso al frente para mantenerlo con vida. El proyecto SaveMGO es un buen ejemplo. SaveMGO reunió a un grupo de *hackers* éticos que consiguieron que el *Metal Gear Online* original funcionase en 2014, dos años después de su cierre en 2012.

TIENDAS DIGITALES

Hay varios ejemplos de tiendas digitales que han dado vida nueva a juegos antiguos. La consola virtual de Nintendo ha sido una buen método para la empresa de hacer caja con sus juegos clásicos en máquinas modernas, mientras que Good Old Games (GOG) es un gran portal para conseguir juegos antiguos de PC, lo que incluye títulos como *Dungeon Keeper, X-Wings Vs TIE Fighter, The Longest Journey* y muchos más.

HOMEBREW

El mercado de *homebrew* ha proporcionado todo tipo de puentes para reconectar con juegos antiguos. Puede ser a través de juegos portados de otros sistemas, versiones *remix* de *Mario* que puedes comprar en un cartucho para NES como *Mario Adventure* o *hacks* que permiten a la gente jugar a versiones pirata de juegos antiguos que son difíciles de encontrar o demasiado caros.





» [PC] *Black Mesa* ha recibido la bendición del mismísimo Valve, así que puedes encontrarlo en Steam.



» [PC] Si te enfrentas a algo de consecuencias imprevisibles, más vale que sea bonito.

» Adam Engels trabaja en *Black Mesa*, que lleva en desarrollo ya casi una década y media.

▶ posible incluso que ScummVM pueda haber tenido algo que ver con las versiones remasterizadas de varios clásicos de LucasArts, que han sido posibles gracias a que mantuvieron vivo su legado.

El resultado no siempre son las fieles recreaciones de ScummVM, como demuestra el remake de *Half-Life* de Crowbar Collective, *Black Mesa*. "Inicialmente había dos proyectos trabajando para crear una experiencia HD de *Half-Life*, pero cuando se dieron cuenta de que remaban en la misma dirección se fusionaron y crearon el equipo de *Black Mesa*", recuerda Adam Engels, director del proyecto.

Adam explica que lo que comenzó como una simple actualización visual se convirtió pronto en algo muy diferente: "Al principio queríamos pasar los modelados y texturas de *Half-Life* a la alta calidad de la generación actual. Sin embargo, muy pronto se convirtió en una reinvención completa del juego, como si Valve lo hubiese desarrollado con la experiencia y tecnología que tenía para *Half-Life 2*. Al cambiar el objetivo, todo se hizo más grande (hasta casi darnos por vencidos). Creo que nuestra poca disposición a comprometernos es en parte por lo que el proyecto salió adelante pero, a cambio, alargó mucho el calendario de desarrollo. De hecho, el trabajo empezó en 2004. Aun así, ha merecido la pena. Aunque las distribuidoras suelen dar cerrojazo a la mayoría de los proyectos hechos por fans, Valve aceptó *Black Mesa*, que ahora está en *early access* y solo falta completar la modificación de una sección de Xen.

La evolución de *Black Mesa* de un pulido en HD a *remake* pone sobre la mesa la cuestión de en

LOS DESAUTORIZADOS



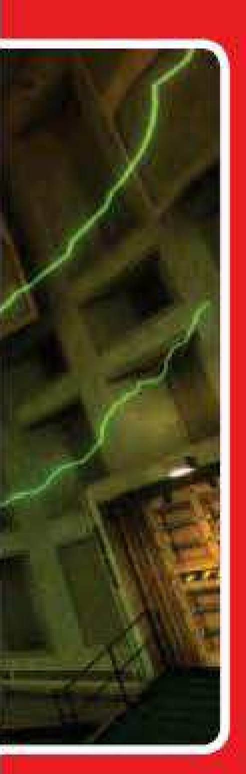
BREATH OF THE NES

■ La mayoría de los remakes traen clásicos a nuestra época, pero *Breath Of The NES* quería lo contrario, rehacer *The Legend Of Zelda: Breath Of The Wild* con un estilo retro. Para sorpresa de nadie, WinterDrake recibió aviso de la DMCA -a instancias de Nintendo- para desmantelarlo todo y tuvo que quitar la demo de itch.i.o. WinterDrake quiere seguir con el juego, aunque quitando todo lo de *Zelda*.



AM2R

■ *AM2R* son las siglas de *Another Metroid 2 Remake*. A Milton Guasti le llevó unos diez años desarrollar el remake de *Metroid II*. El juego incluía nuevo arte, salas más grandes y mecánicas actualizadas y se le consideraba una versión magnífica del juego respetando el espíritu del original. Por suerte, se lanzó completo antes de que Nintendo obligase a Milton a retirarlo y aún puedes encontrarlo *online*.



“Cada vez nos planteábamos con más frecuencia la pregunta: ‘¿Qué haría Valve en este caso?’”
Adam Engels

qué punto el juego que se intenta revitalizar para el público actual pierde la esencia que lo hizo especial cuando salió, ¿cómo decidir qué cambiar y qué no? Adam responde: “Fue un problema decidir si cambiábamos o no algunas partes. Había fases de *Half-Life* que no nos parecían divertidas, pero ¿quiénes éramos nosotros para decir qué era mejor? Cada vez nos planteábamos con más frecuencia la pregunta: ‘¿Qué haría Valve en este caso?’. Se convirtió en nuestra guía: no rehacer el juego tal cual sino lo mejor que pudiéramos con las lecciones que nos enseñó Valve”.

Nightdive Studios debe tomar ahora decisiones parecidas ya que, tras encargarse de la edición mejorada del *System Shock* original, va a hacer un remake completo del juego. Lo que nos lleva a otra pregunta: “¿Por qué usar dos enfoques diferentes para relanzar el mismo juego? El director de Nightdive y cofundador Stephen Kick responde: *“System Shock* es un juego brillante, pero los que hayan jugado el juego original y nuestra versión mejorada notarán dos diferencias: primero, que los gráficos se parecen a lo que cabe esperar de un juego de 1994. Queríamos llevarlo a los estándares actuales. Y segundo estaba la interfaz. El inventario y los controles del juego original eran difíciles para los jugadores actuales. En nuestra versión mejorada añadimos algunos elementos básicos, como el aspecto del ratón, pero incluso así hay jugadores a los que les cuesta”.

“En nuestro *remake* aprovechamos para modificar las dos cosas”, continúa Stephen. “Estamos rehaciendo el juego en Unreal y queríamos modernizar la interfaz para que los jugadores se divirtieran con el juego sin perder la fidelidad con la franquicia. Decidimos adoptar el sistema de inventario de *System Shock 2*. Les será más familiar a los jugadores, que disfrutarán más del juego sin desvirtuar su legado”.

La tarea de preservar la historia del videojuego y mantener los juegos clásicos engrasados suele recaer en los fans, pero Nightdive Studios es un ejemplo de empresa que ha convertido en negocio mantener los juegos con vida. Ha lanzado versiones de *Turok 2, I Have no Mouth and I Must Scream, The 7th Guest* y muchos más”.

Stephen dice: “Nightdive se creó para restaurar juegos clásicos que de otra forma se habrían perdido. Es importante para los jugadores actuales, tanto a los consumidores como a los desarrolladores, entender lo que les precedió. No debemos olvidar la rica historia que han establecido en el pasado los estudios y los individuos que diseñaron el camino sobre el que nos movemos hoy día”.

Hay varias formas de recordar esa historia: *mods* que nos permiten experimentar un juego antiguo de una manera nueva, actualizaciones para hacerlos más digeribles, *remakes* que retocan elementos y herramientas que hacen que sea más fácil jugar a juegos antiguos en las máquinas modernas. Cada uno de estos enfoques es válido ya que mantiene vivos los juegos clásicos de la mejor manera posible: permitiendo que los jueguen. *



» Stephen Kick, director de Nightdive. La supervivencia de juegos antiguos es la base de su empresa.

» [PC] Golpear a los malos con un tubo en *System Shock* se verá mucho mejor cuando el *remake* de Nightdive esté terminado.



Cinco *remakes* cerrados por los editores



GALAXY IN TURMOIL

■ Empezó como *remake* de un juego que nunca llegó a lanzarse. Frontwire Studios quería recuperar el cancelado *Star Wars Battlefront III*, inspirado en las imágenes que se filtraron del juego y los dos títulos originales. Pero, tras llegar a un acuerdo de distribución en Steam, Lucasfilm y EA lo cerraron. Sigue en desarrollo pero le quitaron todas las referencias a *Star Wars*.



PROJECT VAULDERIE

■ *Vampire: The Masquerade – Bloodlines* era un clásico de culto famoso por tener buenas ideas y una historia brillante arruinadas por una mala ejecución técnica, lo que lo convertía en el candidato perfecto para un *remake*. Project Vaulderie era un proyecto fan que tenía como objetivo solucionar esos problemas técnicos, pero se cerró cuando los abogados de CCP contactaron con los responsables.



CASTLEVANIA (UNREAL ENGINE)

■ Dejawolf estuvo trabajando cerca de un año en un *remake* del *Castlevania* original en Unreal Engine antes de recibir la temida carta ultimatum de Konami. Aunque le decía a Dejawolf que debía dejar el desarrollo, Konami por lo menos le dejó conservar los ficheros de la demo online e incluso dijo que estudiaría la posibilidad de conseguir para el desarrollador *indie* una licencia oficial.



LA HISTORIA DE SAGA

CABRÍA ESPERAR QUE UNA SERIE CON EL PRIMER JUEGO DE SQUARE ENIX EN VENDER MÁS DE UN MILLÓN DE COPIAS Y UN LEGADO DE TRES DÉCADAS SEA CONOCIDA POR TODOS, PERO ES PROBABLE QUE MUCHOS NUNCA HAYÁIS JUGADO UN JUEGO DE SAGA. NICK THORPE CHARLA CON AKITOSHI KAWAZU SOBRE SU PIONERA SERIE DE RPGS...

LA SAGA HASTA AHORA

THE FINAL FANTASY LEGEND
1989, GAME BOY

FINAL FANTASY LEGEND II
1990, GAME BOY

FINAL FANTASY LEGEND III
1991, GAME BOY

ROMANCING SAGA
1992, SUPER FAMICOM

ROMANCING SAGA 2
1993, SUPER FAMICOM

ROMANCING SAGA 3
1995, SUPER FAMICOM

SAGA FRONTIER
1997, PLAYSTATION

SAGA FRONTIER 2
1999, PLAYSTATION

UNLIMITED SAGA
2002, PLAYSTATION 2

EMPERORS SAGA
2012, BROWSER

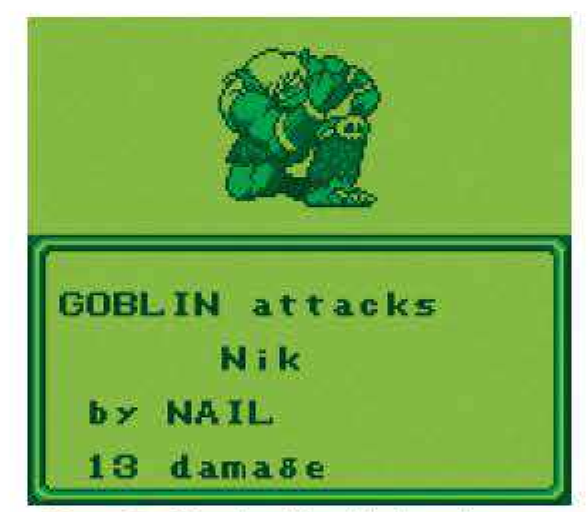
IMPERIAL SAGA
2015, PC

SAGA: SCARLET GRACE
2016, PS VITA



» [SNES] Al contrario que *Romancing SaGa,* la secuela arranca con todos los personajes juntos.

Imaginando que fuésemos la clase de gente que escribe cuestionarios sobre juegos, hay una serie de preguntas que pondríamos para pillar a la gente. Una de ellas sería "¿Cuál fue el primer juego de Square Enix en vender un millón de copias?" Nos sorprendería que alguien diese la respuesta correcta: *The Final Fantasy Legend, Makai Toushi SaGa* en Japón. Por desgracia, la que debería ser una de las más celebradas series de Square Enix es mucho más conocida en Japón, dado que la mitad de los títulos que llegaron a Occidente fueron renombrados. Y eso si vives en América del Norte, porque la serie apenas ha tenido impacto en Europa. El primer juego de la serie, *Makai Toushi SaGa,* fue un proyecto para Game Boy. "Nintendo iba a lanzar una nueva consola y queríamos sacar un juego para ella. *Tetris* era un juego muy popular en aquel momento, así que en el fondo pensábamos '¿Vamos a hacer un juego similar?'", recuerda Akitoshi Kawazu, un veterano empleado de Square que actuó como director del juego. En aquel momento formaba parte del equipo de *Final Fantasy.* "Nintendo nos pidió que combinásemos la consola portátil con un RPG, y así empezó el proyecto".



» [Game Boy] Las batallas del primer juego eran simples dadas las limitaciones gráficas.

El desarrollo para portátiles suponía un nuevo desafío no sólo para Square, sino para toda la industria. El nuevo hardware significaba que esta debía adaptarse. "Había dos diferencias principales al trabajar con consolas de sobremesa y portátiles. La primera, la portátil funciona con pilas," explica Kawazu. "Con un RPG sueles jugar durante muchas horas, pero eso es algo que debíamos tener en mente. Las pilas se gastaban, así que teníamos que ajustar la cantidad de horas de juego." La otra diferencia fue producto de las decisiones de diseño de Nintendo. "Las consolas de sobremesa de entonces mostraban color, pero la Game Boy era monocroma, así que tuvimos que asegurarnos de que no hubiese nada en el juego que se tuviese que expresar mediante color."

En muchos aspectos, el *SaGa* original era un RPG estándar: el objetivo es subir a una torre que sirve como enlace entre mundos, derrotando enemigos y desarrollando los personajes de camino al enfrentamiento final. Un aspecto único del juego es cómo se desarrollan los personajes: si eliges un humano, sólo obtendrás objetos que mejoran permanentemente las estadísticas, mientras que los mutantes se desarrollan aleatoriamente.

» Akitoshi Kawazu ha trabajado en la serie SaGa desde su inicio.

> **"EN AQUELLA ÉPOCA ACABABA DE SALIR FINAL FANTASY III, Y QUERÍAMOS HACER ALGO DIFERENTE"**
> **AKITOSHI KAWAZU**







» [SNES] *Romancing SaGa* introdujo la serie en los 16-bits, siendo el primero sin traducción al inglés.

Sin embargo, los monstruos tenían un sistema único por el que podían comer carne caída en las batallas, que tendría diferentes efectos dependiendo de la combinación de la fuente de esa carne y el estado del personaje. "En aquella época acababa de salir *Final Fantasy III,* y queríamos hacer algo diferente", recuerda Kawazu.

Makai Toushi SaGa fue un gran éxito para Square en su debut en diciembre de 1989, convirtiéndose en su primer juego millonario, y logrando una puntuación de 35/40 en *Famitsu.* Para el público norteamericano el juego fue renombrado como *The Final Fantasy Legend* para aprovechar la popularidad del RPG de NES. El juego recibió una puntuación de 3,7/5 de *Nintendo Power,* y vendió más de 200.000 copias. "No esperábamos que se vendiese tan bien," confiesa Kawazu, ▶



"pero los jefes nos decían '¡*Tetris* ha vendido 3 millones, sería genial si aspiraseis a vender esa cantidad!'". Aunque nunca alcanzó las ventas de *Tetris*, fue un gran éxito y la secuela entró en fase de producción. "En principio no teníamos intención de hacer un segundo juego," explica Kawazu. "En mi opinión, el primer juego estaba acabado, era algo completo y estaba bien como estaba. Pero nos dijeron que se había vendido tan bien que íbamos a hacer una secuela." Con eso en mente, el objetivo era refinar lo que ya tenían más que reinventar la rueda. "Los elementos que cambiamos fueron las posibilidades de desarrollo del personaje, además de expandir la historia. Tan sólo añadimos un sentimiento general de plenitud al juego," afirma Kawazu.

El argumento de *SaGa 2: Hihou Densetsu* encarga a los jugadores recuperar los 77 Magi, fragmentos de la estatua de la diosa Isis. Tras el sorprendente final del juego original, en el que el grupo del jugador combate contra Dios, *SaGa 2* pierde la cabeza y permite luchar con un montón de deidades. Odín, quien te revive si caes en combate, es uno de los dioses que eventualmente hay que combatir, y una vez derrotado no volverá a revivirte, "Queríamos un sistema para reintentar las batallas, pero no un simple aviso en pantalla. Queríamos algo con más salero," dice Kawazu. "Pensamos, '¿Cuál es la mejor deidad para ello? Nos decidimos por Odín viniendo del Valhalla. Después lo encajamos en la historia, '¿No sería genial si peleásemos con él?' Ese punto en el que ya no puede traerte de vuelta, fue una forma realista de añadir algo más de dificultad."



» [Game Boy] Es raro que estén en una cafetería, solemos encontrarlos en cantinas.

SaGa 2: Hihou Densetsu, lanzado en diciembre de 1990, fue otro éxito, vendiendo alrededor de 850.000 copias en Japón y logrando una puntuación de 33/40 en *Famitsu*. En 2006, los lectores de *Famitsu* situaron el juego en el puesto 94 en la encuesta del Top 100. Renombrado como *Final Fantasy Legend II* en Norteamérica, el juego logró un 3,9 en Nintendo Power.

SaGa 3: Jikuu No Hasha fue desarrollado por el nuevo equipo de Square en Osaka, ya que Kawazu y su equipo tenían sus prioridades en otra parte. El juego supuso un giro para la serie, ya que cambió su estricta ambientación fantástica por otra que incorporó algunos elementos de ciencia-ficción, incluyendo el viaje en el tiempo, naves y robótica. El argumento se centra en la destrucción causada por un diluvio que amenaza con inundar el mundo a través del tiempo, poblando el planeta con monstruos.



» [SNES] *Romancing SaGa 2* supuso un gran salto gráfico respecto a su antecesor.

"QUERÍAMOS UN SISTEMA PARA REINTENTAR LAS BATALLAS, PERO NO UN SIMPLE AVISO EN PANTALLA"
Akitoshi Kawazu



» [PC] Incluso cuando no estás peleando con auténticos dioses, la escala de las batallas en *Romancing SaGa 2* puede llegar a ser bíblica.

ROMANCE REVIVAL

***Romancing SaGa 2* ha sido remasterizado recientemente, y está disponible desde diciembre de 2017 para PC, PS4, Xbox One, Switch, y Vita.** Esta supone la primera vez que el juego ha sido lanzado oficialmente en inglés en cualquier plataforma, y representa el regreso de la serie tras más de una década de ausencia en occidente.

Parece extraño lanzarlo ahora, pero hay razones de peso. El juego se ha remasterizado en Japón, y el público occidental no quería perdérselo una segunda vez. "Muchos fans se dirigieron a Kawazu-san directamente," revela el productor Masanori Ichikawa. "Querían saber por qué no lanzábamos la versión de Vita. Yo quería producirla para los retrojugadores occidentales."

"El sistema es muy similar, casi el mismo," dice Ichikawa. "Los gráficos están completamente cambiados, a excepción de los píxeles de los personajes, que son los mismos. Además del contenido original, hay una nueva mazmorra y el modo New Game Plus. Aunque si quieres jugar la versión original, puedes hacerlo."

Kawazu cree que el desarrollo de distintos personajes funcionará bien con los jugadores occidentales que experimenten el juego por primera vez. "Además, la progresión de la propia ciudad expandiéndose es una forma diferente de ver el progreso comparado al enfoque occidental de los RPGs. Sin duda será algo nuevo en el mercado. ¡Espero que los jugadores lo disfruten!"





» [SNES] Las batallas mantuvieron la tradicional vista lateral hasta *Romancing SaGa 3*.

Además de la posibilidad de comer carne, *SaGa 3* añade partes robóticas a la mezcla, permitiendo transformar al personaje. Comer carne te convierte en un monstruo primario, y las partes robóticas te convierten en un ciborg, aunque se puede resetear una clase comiendo carne o instalando piezas, dependiendo de qué sea lo opuesto a lo que habías hecho.

SaGa 3 fue lanzado en 1991 en Japón. Como *Final Fantasy Legend III* recibió reseñas entre moderadas y buenas de la prensa americana en 1993: 32/40 de *EGM* y 3,35/5 de *Nintendo Power*. Fue la última exportación de la saga en cinco años.

La razón por la que el equipo de Osaka desarrolló *SaGa 3* fue que el equipo de Kawazu estaba ocupado trabajando en *Romancing SaGa*, un juego de SNES, y por lo tanto el primer título de la serie que no estaba diseñado para una portátil. "Fue una petición de Nintendo," dice Kawazu. "Fue la situación anterior a la inversa: 'Habéis hecho muchos juegos para portátil, por favor, ¿podríais hacer uno para una consola?' ¡Estábamos más que contentos con su petición! Al fin podíamos usar una consola de sobremesa para hacer un juego mejor de lo que estábamos acostumbrados."

Romancing SaGa hizo un acercamiento distinto a la narrativa comparado con sus antecesores. En lugar de tener un grupo muy flexible al que seguir a lo largo de una historia, ahora seguíamos a ocho personajes en sus papeles en una historia más grande. "Sobre todo queríamos asegurarnos de que fuese un tipo de aventura diferente a *Final Fantasy*," explica ▶

CRÓNICA DE LOS MATADIOSES

La serie SaGa no es la única que te permite cometer deicidios a mansalva. Allá van cinco ejemplos más.

LUFIA II: RISE OF THE SINISTRALS

1995

■ Los Sinistrals afirman ser dioses, y son bastante poderosos, así que deberías fiarte de su palabra. Han resultado ser malvados, así que lo correcto es buscar la doble hoja y sajar al todopoderoso.





GUARDIAN HEROES

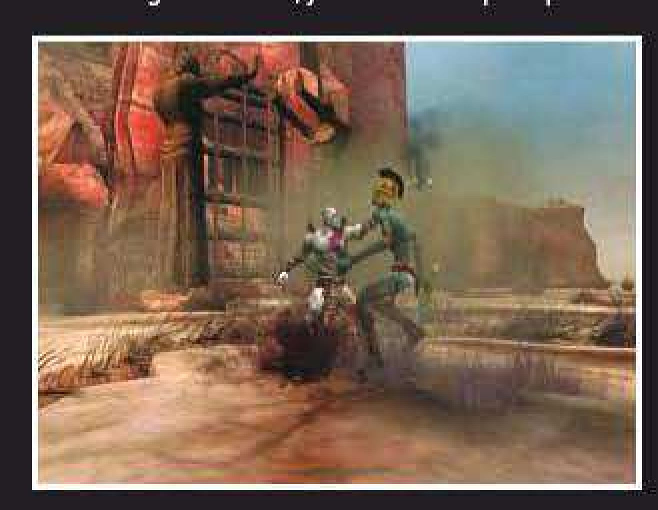
1996

■ Uno de los finales del juego puede conducirte por este camino. Tras descubrir que han sido criados como guerreros definitivos, los personajes se enfrentan con el ser todopoderosos que decidió hacerles esa faena, y declaran que no se pondrán a su servicio.

GOD OF WAR

2005

■ Kratos es un tipo muy cabreado, pero tú también lo estarías si tuvieses que servir a los antiguos dioses griegos durante una década. Son una pandilla traicionera, después de todo. Kratos decide ir a por Ares, dios de la guerra titular, y eso es sólo el principio...



SCRIBBLENAUTS

2009

■ En este juego puedes invocar a un dios. También puedes matarlo. No hay una buena razón para ello, ya que es un PNJ amistoso, al contrario que las tiránicas divinidades que interfieren con el destino del hombre en los otros juegos de esta lista.



LIGHTNING RETURNS: FINAL FANTASY XIII

2013

■ La terca protagonista de este juego se encuentra en una situación similar a la de Kratos: sirve a un dios, sólo para descubrir que los planes de Bhunivelze no son lo que parecen. Así que le conduce al valle de la sombra de muerte, y se asegura de que se quede allí.

RETURNING SAGA

Muchos de los juegos de SaGa han sido revisitados a lo largo de los años

ROMANCING SAGA

2001, WONDERSWAN COLOR

■ Esta actualización salió en la portátil de Bandai y no en GBA dada la nula relación de Square con Nintendo en aquella época. Incluye una nueva secuencia y la capacidad de recoger las diez Piedras del Destino, ambas características planeadas para el original de SNES, pero descartadas por razones de espacio.



ROMANCING SAGA: MINSTREL SONG

2005, PS2

■ Remake en 3D del primer juego de la serie para SNES, con traducción al inglés incluida, aunque sólo para el público norteamericano, siendo Europa marginada una vez más. No fue bien recibido por la prensa, y tiene una puntuación de 58 en Metacritic.





MAKAI TOUSHI SAGA

2002, WONDERSWAN COLOR

■ En lugar de ser una versión ligeramente mejorada, se trata de un remake completo que incluye gráficos muy mejorados, nuevas cinemáticas, y toda una variedad de ajustes en el juego. Como extra, el original de Game Boy también está incluido. Esta versión fue la base para una posterior versión para móvil.



SAGA 2: HIHOU DENSETSU – GODDESS OF DESTINY

2009, NINTENDO DS

■ Fue diseñado para retener la corta duración del original, añadiendo nuevas características. El desarrollo del personaje es más fácil de dominar, y podemos encontrar a los monstruos en campo abierto, en lugar de aparecer en emboscadas aleatorias..

SAGA 3: JIKUU NO HASHA – SHADOW OR LIGHT

2011, NINTENDO DS

■ Al igual que el de *SaGa 2*, este remake presenta nuevos gráficos cel-shaded en 3D, nuevos diseños, y una banda sonora retocada. Del mismo modo sólo fue lanzado en Japón. Como con muchas de las exclusivas niponas, los fans han dado un paso adelante para ofrecer una traducción oficiosa en ausencia de una alternativa oficial.







» [PlayStation] *SaGa Frontier* introdujo una pantalla de batalla más dinámica, con varios ángulos de cámara.

▶ Kawazu. "Estaba en cuestión cómo pensábamos lograrlo. Dentro de nuestro equipo había gente preguntando 'No vais a tener una historia lineal, ¿es eso posible?' Supuso mucha reflexión construir un juego que no sigue una historia lineal, y aun así tener un final."

Romancing SaGa fue un gran éxito. Lanzado en 1992, vendió 1,3 millones de copias en Japón, y logró una puntuación de 31/40 en *Famitsu*. También fue el primer juego de la serie que no fue traducido, tendencia que continuó durante los años de SNES. La versión de 2005 para PS2 es el único de los remakes de *SaGa* traducido hasta la versión de *Romancing SaGa 2* de 2017.

Romancing SaGa 2 tomó un camino distinto, centrándose en el reinado de la dinastía de Avalon durante varias generaciones. Los emperadores iniciales son fijos, aunque es posible elegir a sus sucesores. "En el primer *Romancing SaGa* teníamos ocho protagonistas. Para el segundo pensamos en cómo hacerlo diferente, pero manteniendo la variedad," explica Kawazu.

A pesar de ser la entrega más popular de *SaGa* hasta la fecha, con 1,5 millones de copias vendidas, *Romancing SaGa 2* fue el peor recibido por *Famitsu*, con una puntuación de 26/40. Fue remasterizado en 2017, con puntuaciones en Metacritic de 71 para PS4, 70 para Switch y 62 para Xbox One.



» [PS2] Sin mapa para viajar, *Unlimited SaGa* desarrolla los encuentros en pantallas estáticas



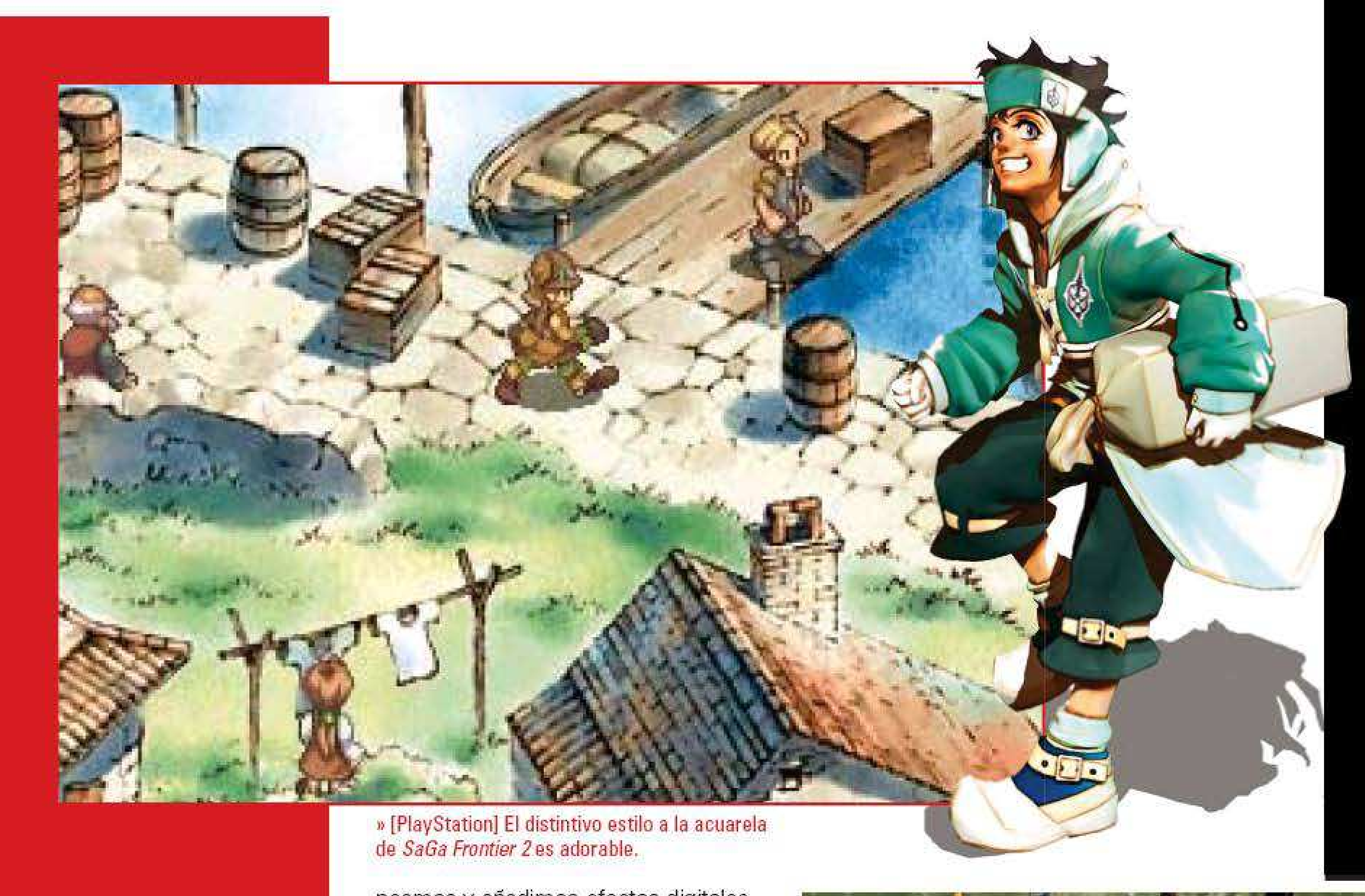
» [PS2] La técnica 'Sketch Motion' de *Unlimited SaGa* generaba hermosas batallas.

El último juego de la era SNES fue *Romancing SaGa 3* en 1995. Retomó al sistema de elección de protagonista entre ocho posibles del primer juego, y se centró en el Eclipse de la Muerte, un evento que sucede cada 300 años y que acaba con todos los recién nacidos del planeta. En cada uno de los dos eclipses anteriores sólo un bebé sobrevivió, y obtuvieron un enorme poder. Uno eligió el camino de la tiranía, el otro el del heroísmo. Fue un éxito más, vendiendo 1,3 millones de copias, y logrando un 34/40 en *Famitsu*.

SaGa Frontier, el estreno en PlayStation, adoptó la tecnología en 3D, con sprites pre-renderizados, zonas de exploración, y zonas de batalla generadas en tiempo real. Sin embargo, muchas de las ideas iniciales del proyecto fueron descartadas. Kawazu recuerda bien su ambicioso enfoque: "Había muchas cosas que creamos a las que nunca encontramos un lugar apropiado para usarlas, como pistas musicales. ¡Así que las descartamos! Hay otras cosas que no pudimos implementar a tiempo para el envío del master."

SaGa Frontier, lanzado en 1997, fue el primer juego de la serie que mostró la palabra "*SaGa*" en el título fuera de Japón. Supuso un nuevo éxito para Square, vendiendo un millón de copias y logrando un 31/40 en *Famitsu*. La prensa americana también recibió bien el juego, con *EGM* puntuándolo con un 8/10 y *GamePro* con un 5/5, por un 7/10 de *IGN*.

Fue en *SaGa Frontier 2* donde se redujeron a sólo dos los protagonistas a elegir: Gustave XIII, un heredero exiliado, o Wil Knights, un cavador que busca la verdad acerca de la muerte de sus padres. Ambas historias se entrelazan, y continúan hasta los descendientes de ambos. Aunque el juego retenía algunas zonas en 3D, la mayor parte del juego se presentaba en un novedoso estilo pictórico a la acuarela. "¡Estaba pintado a mano!" explica Kawazu. "Primero lo dibujamos a mano, y después lo escaneamos y añadimos efectos digitales. Lo hicimos así porque la tecnología permitía ese estilo a mano. Así que nos dijimos 'Va a ser muy duro, supondrá una gran cantidad de trabajo, pero el resultado será hermoso.'"



» [PlayStation] El distintivo estilo a la acuarela de *SaGa Frontier 2* es adorable.

"DIJIMOS, 'VA A SER MUY DURO, SUPONDRÁ UNA GRAN CANTIDAD DE TRABAJO, PERO EL RESULTADO SERÁ HERMOSO'"

Akitoshi Kawazu

SaGa Frontier 2 llegó en 1999 y vendió más de 675.000 copias, que, aun siendo una buena cifra, no se acerca a las de sus predecesores. *Famitsu* le dio un 35/40, logrando un 7/10 en *IGN*. Además, supuso el debut europeo de la serie, tras diez años de espera.

Unlimited SaGa, lanzado en 2002, llevó la serie a PlayStation 2. Presentó siete nuevos personajes en busca de las Siete Maravillas que, según las leyendas, traerían una nueva era de paz al ser descubiertas. Presentó cambios llamativos: viajar era casi un juego de tablero, con el jugador eligiendo dirección en cada cuadrícula, y el azar pasó a formar parte de las batallas con un sistema similar a las tragaperras, que determinaban el éxito o no de las acciones del jugador. En Japón fue bien recibido con un 31/40 de *Famitsu* y una A (sobresaliente) en *Dengeki PlayStation*, pero en occidente fue vapuleado: el 6/10 de *Edge* es una notaza al lado del 28% de *Gamespy*. *GamesRadar* llegó a calificarlo como uno de los 25 peores juegos de la historia.

Volvieron las exclusivas niponas: *Emperor's SaGa*, de 2012, fue un juego para móviles que combinaba elementos de *Romancing SaGa 2* y *Romancing SaGa 3*. *Imperial SaGa* se acercó más a la tradicional experiencia *SaGa*, y se lanzó como juego para navegadores en 2015. Como emperatriz o emperador, el objetivo es vencer en batallas por turnos para ganar territorio, lo que a su vez hace avanzar la historia.



» [Vita] A día de hoy, *SaGa: Scarlet Grace* no tiene prevista su publicación fuera de Japón.

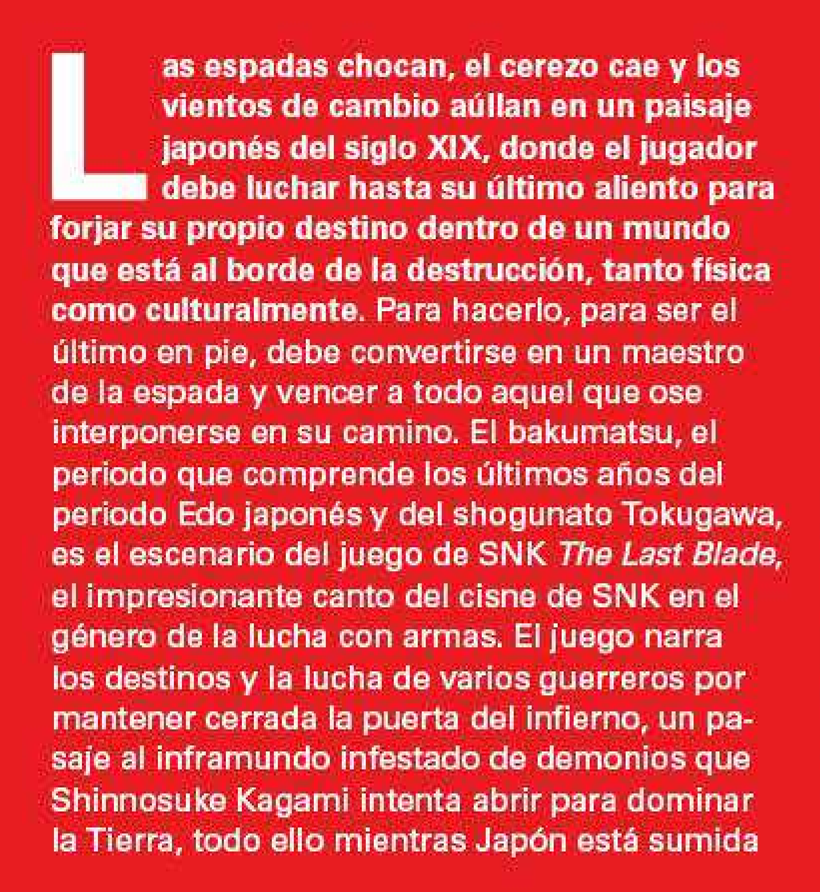
SaGa: Scarlet Grace, exclusivo de PS Vita, es el primer *SaGa* desarrollado para una portátil desde Game Boy. Fue bien recibido por *Famitsu* con un 32/40, pero apenas vendió 94.000 copias en las seis semanas siguientes a su lanzamiento en diciembre de 2016. No está prevista su llegada a occidente, aunque Kawazu ha manifestado su interés en llevar el juego a un público más amplio.

Hasta aquí la saga de *SaGa* hasta el momento. Tal vez la próxima vez que hablemos de *SaGa* la serie goce de una mayor popularidad en nuestras costas. *

The Last Blade

Posiblemente el juego de lucha más hermoso que se haya hecho jamás, The Last Blade es un lienzo en movimiento que explica el porqué del guerrero y su lucha constante por evitar caer en el olvido.

Texto de Rob Jones





Las espadas chocan, el cerezo cae y los vientos de cambio aúllan en un paisaje japonés del siglo XIX, donde el jugador debe luchar hasta su último aliento para forjar su propio destino dentro de un mundo que está al borde de la destrucción, tanto física como culturalmente. Para hacerlo, para ser el último en pie, debe convertirse en un maestro de la espada y vencer a todo aquel que ose interponerse en su camino. El bakumatsu, el periodo que comprende los últimos años del periodo Edo japonés y del shogunato Tokugawa, es el escenario del juego de SNK *The Last Blade*, el impresionante canto del cisne de SNK en el género de la lucha con armas. El juego narra los destinos y la lucha de varios guerreros por mantener cerrada la puerta del infierno, un pasaje al inframundo infestado de demonios que Shinnosuke Kagami intenta abrir para dominar la Tierra, todo ello mientras Japón está sumida en una brutal guerra civil. Hay que elegir entre los doce luchadores disponibles y empezar a dominar un sorprendente sistema de combate, sobrevivir a todos los duelos que se presenten y llegar hasta la lucha final con Kagami para evitar el desastre. Solo así habrá oportunidad de poner fin a la crisis que asola el pais y también a ese bakumatsu tan dramático como melancólico.

SNK estuvo muy inspirada al realizar esta secuela espiritual, aunque mucho más refinada, oscura y madura, de su éxito *Samurai Shodown* para terminar su historia de amor con el Japón feudal y todo lo relacionado con su cultura guerrera. La pasión del estudio a la hora de realizar *The Last Blade* es patente y se refleja en todos y cada uno de los valores de producción del juego, ya sea en su fantástico arte, con unos diseños tremendamente atractivos tanto en personajes como en escenarios, o en su delicada y acertada música.

Los escenarios de *The Last Blade* son, simplemente, obras de arte. El árbol de Sakura con sus ornamentados puentes, las puertas de la ciudad cubiertas de flores, los parajes rurales sembrados de trigo, las impresionantes cascadas o los bosques de bambú bañados por la plateada luz de la luna son solo algunos de los lugares en los que se desarrolla el juego. *The Last Blade* destaca por ofrecer esa plácida atmósfera frente a una acción frenética como pocos otros juegos del género han podido.

El arte de los personajes y las animaciones también rezuman calidad y estilo clásico. Todos lucen genial, desde el héroe del título, Kaede (arce en su traducción del japonés) cuando lucha con destreza demostrando la fiereza de un lobo al blandir su katana frente a Keiichiro Washizuka, el líder de la Shinsengumi (una unidad de la policía militar), o cuando Zantetsu, el ninja verde, se ajusta su kasa (el famoso sombrero de paja plano).

La mecánica del juego ofrece el más que probado sistema de cuatro botones de SNK para sus juegos de lucha, con una amplia variedad de espadazos y patadas, que varía según la forma en que se mueva el joystick cuando se pulsa cada botón. Sin embargo, donde las cosas se ponen verdaderamente interesantes es cuando entran en juego los modos "Speed" y "Power", que se seleccionan después de elegir un personaje del plantel.

El primero le otorga al guerrero la habilidad de encadenar múltiples movimientos en un combo prolongado, y que este se pueda ver interrumpido gracias a un movimiento especial. Para compensar esto, el daño recibido por cada golpe se reduce, los movimientos normales no producen ningún daño al oponente, y tampoco se pueden hacer los Super Desperation Moves.

Por el contrario, en el modo de combate "Power", además de que los combos quedan descartados, el daño por golpe se incrementa, los ataques normales y fuertes causan menos daño al bloquear, y se activan los Super Desesperation Moves de cada personaje, disponibles cuando el medidor de vida ▶



» [Arcade] Akari invoca a un demonio gigante que ataque a Shigen.



» [Arcade] Vienes porque es una fantástica obra de arte, pero te quedas por su sofisticado sistema de lucha.



LOS GUERREROS

KAEDE
■ El personaje principal en *The Last Blade* lucha con una katana y usa el estilo Kasshin Ittou del legendario espadachín Gaisai. Su nombre significa "arce" en japonés.

MORIYA MINAKATA
■ Compañero de entrenamiento de Kaede y acusado injustamente del asesinato de su maestro, Moriya lucha adoptando el estilo Kassatsu Ittou-Ryuu.

YUKI
■ Yuki, nieve en japonés, es el último personaje en entrenar con Gaisai. Empuña una naginata 'Speating-Penetrating Spear', un arma que usaban las mujeres en el período bakumatsu.

JUZOH KANZAK
■ Hermano adoptivo de Akari Ichijou, Juzoh es un luchador muy poderoso que usa un enorme mazo de metal como arma.

AKARI ICHIJOU
■ Natural de Kioto, esta onmyouji (bruja) puede invocar varios espíritus para que le ayuden en la pelea.

HYO AMANO
■ Un mujeriego obsesionado con el sake que lucha con una espada de madera bokutou. Está inspirado en Kumo, del manga *Haguregumo*.

SHIGEN NAOE
■ Es el guardián de la puerta del infierno que lleva diez años petrificado por culpa de Shinnosuke Kagami. Quiere venganza.

PURA REALIDAD ELEMENTOS REALES EN THE LAST BLADE

ESTE Y OESTE
■ Una representación muy realista de la era Bakumatsu: dos caballeros occientales cerca de un noble japonés.

CAPITAL CULTURAL
■ La arquitectura recuerda a la antigua capital de Japón y también hogar del Emperador, Kyoto.

NO ME VES
■ El ninja Zantetsu tiene la capacidad de desaparecer y volverse invisible, como los ninjas legendarios.

EL SHINSENGUMI CAIDO
■ Shikyo es un guerrero Shinsengumi corrupto que aun usa su andrajoso y viejo uniforme.

EL CEREZO
■ Su caída es símbolo de los cambios que se dieron durante este período de la historia



ZANTETSU
■ Uno de los últimos ninjas, maestro del ninjutsu, que lucha para demostrar su destreza como guerrero usando dos tantou, un par de espadas cortas.

SHIKYOH
■ Asesino enloquecido y psicótico que antes fue miembro de la policía militar de Shinsegumi. Ahora es un Shikyoh que pelea usando un par de cuchillas curvas que se pueden unir en su empuñadura.

KEIICHIRO WASHIZUKA
■ Líder de la unidad de la policía de Shinsengumi, Washizuka es un maestro de la espada que domina el estilo Tennen Rishin Ryuu.

LEE REKKA
■ Un maestro chino de artes marciales que lucha con un abanico plegable (o Shazi), apodado Crimson Lotus. Su estilo se basa en el Kung Fu, en el estilo Puño de las Sombras Voladoras de Shaolin.

GENBU NO OKINA
■ Es otro de los guardianes de la puerta del infierno. Su nombre significa "Viejo de la tortuga negra" y, a pesar de ser un maestro de la espada, lucha con su fiel caña de pescar.

MUSASHI AKATSUKI
■ Basado en el verdadero Miyamoto Musashi, Aktsuki es uno de los grandes personajes del juego que pelea al estilo Niten Ichi-Ryuu Kai.

SHINNOSUKE KAGAMI
■ El enemigo principal de *The Last Blade* desea abrir la puerta del infierno para que sus demoníacos habitantes le ayuden a dominar el mundo.

"EL TIMING ES VITAL CUANDO SE UTILIZA LA TÉCNICA 'REPEL', Y POR ESO ENCAJA MARAVILLOSAMENTE CON LA AUTENTICIDAD DEL JUEGO."

▶ parpadea y el de POW está lleno. Los movimientos especiales y los combos, así como los Super Desesperation Moves dependen de la barra especial POW de *The Last Blade*, un indicador que se llena durante el combate. Mientras que los movimientos especiales son los típicos ataques mejorados habituales en el género, los Desperation Moves y los Super Desperation Moves son mucho mas complejos de ejecutar. Los primeros dependen de dos variables: que el medidor de POW del jugador esté lleno y de que el medidor de vida esté parpadeando, ya en rojo. Con esto, el personaje ejecuta un movimiento que, bien empleado, causa un daño tremendo al rival.

A su vez, los Super Desperation Moves son variaciones aún más potentes de estos movimientos, que se pueden usar cuando se juega en el modo "Power" y se dan las mismas condiciones. Se pueden considerar casi una ejecución, ya que causan una cantidad de daño monstruosa en el oponente. Ambos movimientos se pueden bloquear, pero de igual forma seguirán quitando una buena cantidad de vida.

Centrándonos en el bloqueo, *The Last Blade* te permite bloquear en el aire (solo cuando se salta en vertical o hacia atrás) y también ofrece un ataque llamado 'Repel', asociado al botón D, que se ejecuta siempre y cuando el oponente está lanzando un ataque. Tu personaje lo bloqueará a través de un parry y luego, de manera automática, le asestará un pequeño contragolpe. Naturalmente, el timing es vital cuando se utiliza esta técnica, y por eso encaja maravillosamente con la autenticidad del juego, ya que el parrying es una habilidad clave en el combate real con armas y que queda genial dentro de un combate fluido entre dos guerreros armados.

La banda sonora de *The Last Blade*, y especialmente su iteración orquestada incluida originalmente en la versión para Neo-Geo CD (la ▶



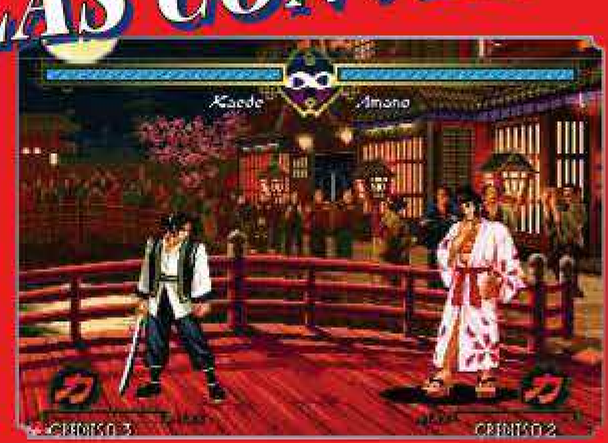
» [Arcade] El juego ayudó a que se popularizara el estilo de lucha con una sola mano de Kaede.



SUBIENDO EL NIVEL

El primer juego mostraba tan bien el bakumatsu japonés que rápidamente captaba la atención del jugador, pero lo cierto es que su segunda parte ofrece un juego de lucha técnicamente superior. Tiene lugar justo un año después, con la puerta del infierno empezando a abrirse, y presentando tres nuevos personajes: Hibiki, Kojiroh y Setsuna (este último es uno de los mejores personajes que se hayan creado nunca para un juego de lucha). El juego ofrece más en términos de mecánica, afinando sus modos "Speed" y "Power" y añadiendo uno nuevo, el modo "EX Sword Gauge", que combina elementos de ambos y haciendo que cada batalla sea aún más tensa y dinámica que antes. Pero lo mejor de todo es que *The Last Blade 2* también expande el arte y la partitura musical de su predecesor, convirtiéndolas en algo simplemente impresionante.

LAS CONVERSIONES



◀ NEO-GEO AES

■ Idéntica al arcade original para MVS, *The Last Blade* es un port directo encerrado en un cartucho de 474 Megas. Sigue ofreciendo sus completos personajes, su suave jugabilidad y ese encanto que lo convierte en un imprescindible para los fans de Neo-Geo.

▲ PLAYSTATION

■ La versión de PlayStation de *The Last Blade* es similar a la versión de Neo-geo CD, y de hecho cuenta con tiempos de carga más cortos. También tiene una intro anime exclusiva (de calidad mediana, digamos) que presenta a todos los personajes y muestra un poco de historia adicional.

NEO-GEO CD ▶

■ La versión de Neo-Geo CD es única, ya que añade una banda sonora completamente orquestada y arreglada. Esta bendita variación es capaz de hacerte olvidar que se trata de un juego de lucha para el sistema de CD de SNK, con sus prolongados tiempos de carga y sus pequeñas ralentizaciones.





◀ PLAYSTATION 2

■ Versión tardía del juego, lanzada mucho después del original y parte de un pack que ofrece sus dos partes. Incluye un modo de juego online a través del modem de PS2 y ofrece la banda sonora orquestada de la versión para Neo-Geo CD.



◀ NEO-GEO POCKET COLOR

■ Un port interesante, la versión de Neo-Geo Pocket Color combina elementos de ambas entregas de *The Last Blade*. El acceso a la secuela hay que ganárselo, lo que implica obtener muchas victorias en el juego.



PLAYSTATION 3/PSP ▶

■ Conversión de otra conversión, hablamos de la versión japonesa del port original de PlayStation, que se incorporó un poco más tarde como descargable a PSN. Debido a que solo está disponible en la store japonesa es una de las versiones menos conocidas del juego en Occidente.



WII/WII U ▶

■ Disponible originalmente en Wii - pero disponible también para Wii U a través de la consola virtual de Nintendo - se trata de una versión muy estándar de *The Last Blade* que no sobresale en ninguna de sus facetas.





▲ PS4/XBOX ONE

■ Hay que admitirlo: las versiones para PS4 y Xbox One de *The Last Blade* son básicamente perfectas. El juego vuela en ambos sistemas, con cero ralentizaciones, y además cuenta con características adicionales que no tenía el original, como función de vibración en los mandos.

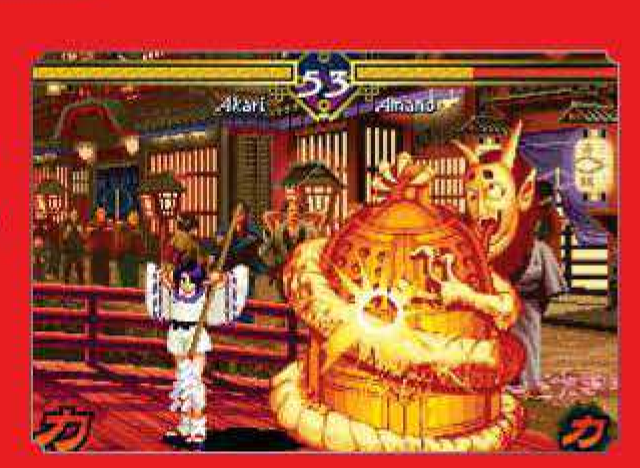


◀ PC

■ Uno de los ports más recientes. Ofrece una gran variedad de opciones de visualización, como ejecutar el juego hasta en 1080p, o incluso agregar scanlines. Permite juego online con tablas de clasificación. Aunque su audio es bueno, no lleva la banda sonora orquestada. Una pena.

SWITCH ▶

■ La última y posiblemente más grandiosa edición del juego de espadas de SNK. *The Last Blade* en Switch es una experiencia muy auténtica que permite retomar la acción del original sin perder ni pizca de suavidad.





» [Arcade] La patada flamígera de Lee Rekka es sencillamente devastadora.



"THE LAST BLADE ES UN BELLO LIENZO QUE COBRA VIDA A MERCED DE UN SISTEMA DE COMBATE MAGNÍFICO Y PROFUNDO Y DIFÍCIL DE DOMINAR."

▶ original para MVS y AES está sintetizadada), es tan buena que llegó a venderse por separado y desde entonces se considera una verdadera obra de arte. Curiosamente, a diferencia del estilo japonés tradicional y la instrumentación utilizada en *Samurai Shodown*, la banda sonora de *The Last Blade* está basada en gran parte en el estilo romántico occidental del siglo XIX, y por tanto evoca la aparición de la cultura occidental en Japón durante el bakumatsu y la posterior Restauración Meiji.

Como ya se ha dicho, *The Last Blade* es más oscuro, más realista y más melancólico que *Samurai Shodown*. Su aire sombrío impregna incluso los finales de los personajes, ya que solo unos pocos ofrecen una secuencia cómica o dejan una sensación agradable. La historia nos los muestra regresando a lo que queda de sus vidas, o se centra en como se ven obligados a avanzar hacia un futuro desconocido, algo que es también uno de los temas que desprende el juego. Todo ello le da una seriedad a *The Last Blade* que le sirve para fundamentar lo fantástico de su ficción dentro de un periodo de la historia en el que murieron miles de personas.

Pero si por algo hubiera que recordar a *The Last Blade* por siempre eso sería, sin duda, por la forma en la que consiguió que un juego de lucha alcanzara unas cotas artísticas nunca antes soñadas. Muchos otros juegos estuvieron cerca, y muchos de ellos fueron obra de la propia SNK, pero ninguno lo hizo de esta forma y posiblemente nadie lo haya repetido desde entonces.

The Last Blade es un bello lienzo que cobra vida a merced de un sistema de combate magnífico y profundo, difícil de dominar, pero muy divertido de jugar. ✱



» [Arcade] Shigen demuestra su poder estampando a sus rivales contra el suelo.





COMMANDOS
COMPASES DE GUERRA

En junio de 1998 llegaba a la tiendas de todo el mundo Commandos: Behind the Enemy Lines, la ópera prima de Pyro Studios. Han corrido ríos de tinta sobre este título, pero pocas veces se ha analizado su sonoridad. Desde Retro Gamer repasamos en su 20 aniversario la creación del sonido de Commandos, la saga de estrategia que creó todo un género y se convirtió en un punto de inflexión en la historia del videojuego español.

Por Julen Zaballa García


» [PC] El presupuesto de *Commandos: Behind the Enemy Lines* superó los 900.000 euros, el más alto de la historia del software español hasta entonces. Esto quedó plasmado en la calidad del juego, que mostraba unos gráficos espectaculares.


» David García-Morales sigue en activo y podéis seguirle a través de su cuenta de twitter: @davidmusyc


» Cesar Astudillo "Gominales" es todo un clásico de la Edad de Oro, gracias a su trabajo en Topo Soft.

El origen sonoro de la franquicia de Pyro Studios es desconocido para muchos. Algunos incluso señalarán a Mateo Pascual, pero la música de *Commandos* nace de las manos de David García-Morales, un músico autodidacta madrileño que comienza a trabajar en el departamento de sonido de Paradise Interactive Software en el año 1995. "Hacía la música y los efectos sonoros de pequeños programas en disquete y CD multimedia. También me dedicaba a gestionar el doblaje de los juegos extranjeros que distribuía Proein en España, como es el caso de *Tomb Raider, FIFA 95* o *Heroes of Might and Magic II*", recuerda. García-Morales no era un novato componiendo bandas sonoras de videojuegos. Dio sus primeros pasos con la música de la episódica aventura gráfica *Time Passenger* (Paradise, 1996), coproducida por América Ibérica para la edición española de la revista *Computer Gaming World*. Allí coincidió con César Astudillo 'Gominolas', mítico compositor de la denominada Edad de Oro del software español, quién había entrado en Paradise como director creativo y de marketing. Juntos trabajaron en el CD multimedia *España en Guerra* (Paradise, 1996).

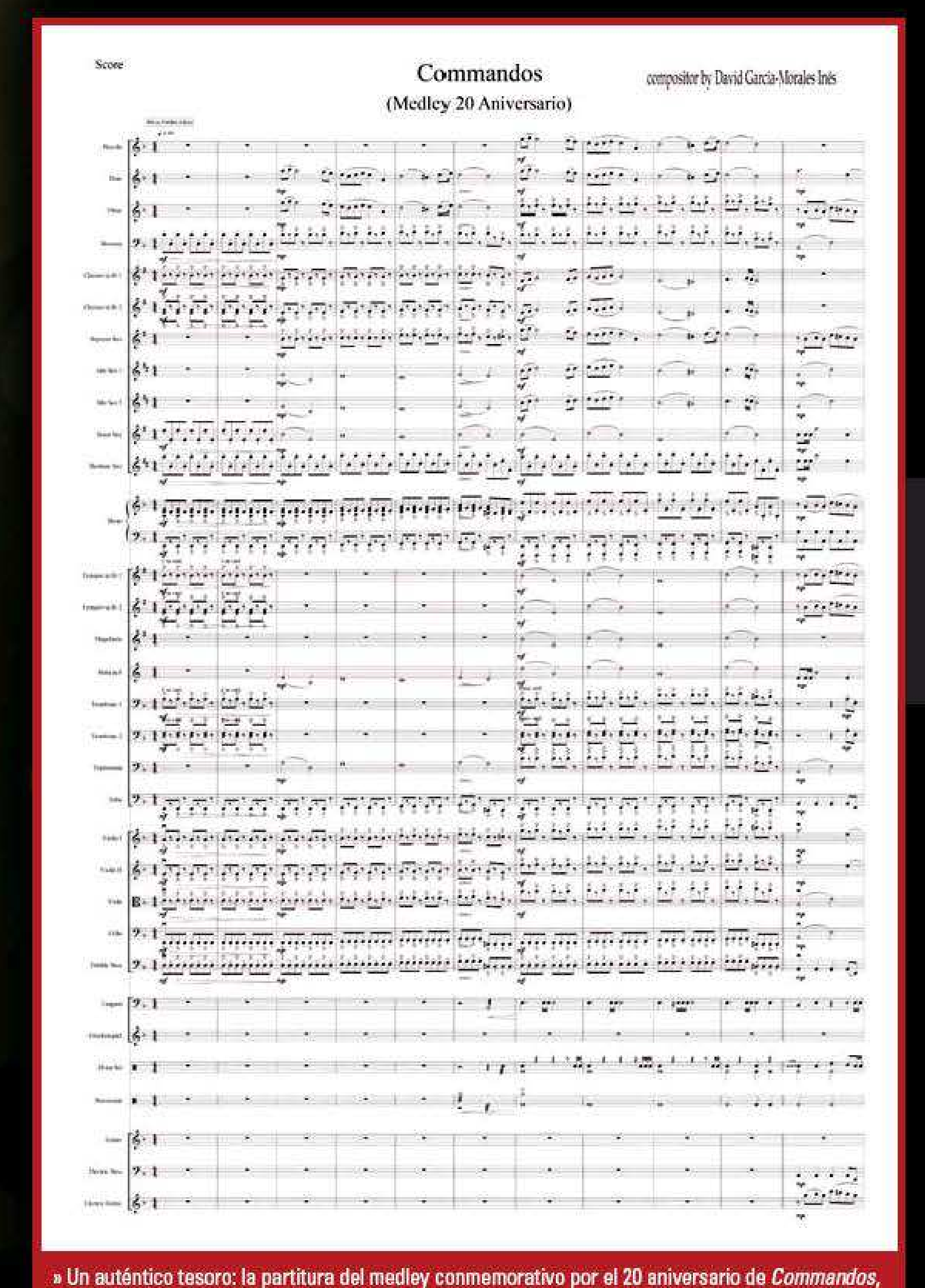
Dos años más tarde, ambos volvieron a trabajar juntos en la empresa Contenidos Interactivos. Al frente de todo el apartado sonoro estaba David García-Morales; mientras Astudillo realizaba labores como diseñador adicional en *Commandos*. "Vestía con contenidos y daba trasfondo histórico al juego", comenta el creador de la música del clásico *Mad Mix Game*. "Guionicé y produje los microdocumentales, las descripciones y los briefings de las misiones. Las vinculé de manera muy libre con la historia de la II Guerra Mundial y complementé esa atmósfera con el desarrollo de personajes".

COMPONIENDO A CIEGAS

Los dos músicos dieron forma al estilo y las funcionalidades de la música del juego. "Hice la banda sonora a ciegas", relata García-Morales. "César me daba las pautas sobre el estilo que buscaba Gonzo y yo componía la música y los sonidos sin saber cómo iban a quedar. No es como ahora, que te dan un vídeo y puedes hacer un trabajo sincronizado". Tanto es así, que el madrileño únicamente llegó a ver su trabajo completo para *Commandos* cuando el juego ya estuvo a la venta.


» [PC] Pyro Studios recurrió a filmaciones de la época para crear las intros de las sucesivas entregas de *Commandos*, aportando al juego un delicioso aroma a documental.

García-Morales elaboró medio centenar de piezas por encargo, pero únicamente se usaron 28 en la versión final del juego. Para crearlas aprovechó todo lo que disponía a su alcance. "Por aquel entonces no tenía software multipista y los samples que sonaba valían un dineral. Así que tuve que componer de manera artesanal". Para ello utilizó un Atari 1040ST "para grabar MIDI con el Cubase" y un PC con una tarjeta sonido Creative SoundBlaster AWE 32 que le permitió "capturar las notas de un teclado musical" y manipular la onda de sonido final. ▶




» Un auténtico tesoro: la partitura del medley conmemorativo por el 20 aniversario de *Commandos*, por cortesía del propio David. Algunos nos arrepentimos por no haber aprendido solfeo.


» Una instantánea repleta de nostalgia: David en plena composición de *Commandos: Behind the Enemy Lines*. Entendemos que ese Mickey Mouse estaba ahí para mejorar la acústica.


» Foto de familia del equipo de *Commandos*. Suponemos, por el póster de Lara Croft, que se tomó en una de las salas de reuniones de Pyro Studios. A la izquierda podéis ver a Gonzo Suárez.

» La carátula de la banda sonora de *Commandos: Behind Enemy Lines*, compuesta y producida por David García-Morales.

LA MÚSICA ESTABA INSPIRADA EN PELÍCULAS BÉLICAS Y DOCUMENTALES DE LA 2GM

▶ Preguntados sobre la sonoridad de Commandos, David García-Morales y César Astudillo detallan que la inspiración les llegó de la música de las películas bélicas y documentales de la Segunda Guerra Mundial. Aún así, reconocen que aprovecharon parte del trabajo previo realizado en Paradise para el CD multimedia *España en Guerra: Panorámica multimedia de la Guerra Civil* Española (BMG, 1996). "Nos había funcionado muy bien entonces, así que repetimos esa combinación", afirma Astudillo.

Aquellos que jugaron a su primera parte recordarán que *Commandos* no tenía acompañamiento musical durante el desarrollo de las misiones. Esto se debe a que la música de los menús, las voces de los comandos, el informe de las misiones y sobre todo, los vídeos consumían el 70% de la capacidad del CD. Ante esta tesitura, desde el área de sonido tuvieron que hacer encajes de bolillos para comprimir al máximo la calidad de todos los sonidos y descartar la posibilidad de incluir música ingame.

EIN VERLETZTER! ALARM! ALARM!

Nueve de cada diez jugadores de *Commandos* aseguran que la frase más odiada de la franquicia era "Ein verletzter! Alarm! Alarm!". Este aviso de alerta de los soldados nazis nunca presagiaba nada



» [PC] La zona marcada en verde reflejaba el ángulo de visión de nuestros enemigos. Estos eran capaces de detectar nuestra posición a simple vista, lo que disparaba la alarma entre las tropas nazis. Había que ser muy cauto y aprovechar bien la cobertura que ofrecían los edificios.

bueno y, casi siempre, obligaba a volver a cargar la partida.

Era curioso que en un juego de estrategia táctica donde el silencio y el sigilo debería ser una máxima durante las misiones, los seis protagonistas del juego no paraban de hablar. La culpa de todo la tiene el ex-componente de Topo Soft. "Soy el responsable de los guiones de las voces y de que los comandos no estén ni un sólo momento callados. Así que es normal que muchos de los jugadores terminaran hasta las narices de oírlos una y otra vez".

Si los comandos ya tenían incontinencia verbal, Astudillo comenta que, además, "inicialmente eran muchísimo más parlanchines". No obstante, la falta de espacio en el CD hizo un favor a los fans de la saga y redujo la cantidad de expresiones orales. "Todo el audio tenía que residir en la RAM, así que hubo que recortar drásticamente y el juego se convirtió más monótono".

Por ejemplo, en las primeras versiones, el espía -si vestía de oficial nazi- era capaz de mantener una larga conversación con un soldado. "Si era de rango inferior le echaba un buen rapapolvo por llevar las botas sucias o porque le faltaba un botón en la indumentaria y, además, le amenazaba con encerrarle unos días al calabozo. En el caso de encontrarse con un oficial de igual rango o superior, le hacía creer que estaba allí para preparar una supuesta visita del Führer", detalla César Astudillo.



» [PC] El nivel de detalle gráfico era más que notable. Esto provocó no pocos problemas cuando la secuela saltó a las consolas, que tenían menor resolución.

El responsable del área de sonido, David García-Morales, y 'Gominolas' seleccionaron para el juego varios locutores de agencia, todos ellos nativos de sus correspondientes idiomas. Por ejemplo, para la versión española recurrieron a las voces de Luis Grandío (Boina Verde) y Alejandro García (Marine) con los que habían trabajado anteriormente en Paradise Interactive. ▶

CAMBIO SOCIETARIO





Los primeros meses de 1997 fueron convulsos para la compañía Paradise. Los hermanos Javier e Ignacio Pérez-Dolset realizaron un importante cambio societario que finalizó con la creación de la empresa Contenidos Interactivos y la absorción de, prácticamente, la totalidad de la plantilla de Paradise; entre ellos, García-Morales y Astudillo. Además, se incorporó sangre nueva con Gonzo Suárez a la cabeza de su equipo de confianza.

Contenidos Interactivos tenía tres proyectos en cartera, pero sólo *Commandos* obtuvo el beneplácito económico de los británicos Eidos. Con un presupuesto de 150 millones de pesetas (900.000 euros) y bajo la marca Pyro Studios, un equipo de 18 titanes comenzó a trabajar año y medio en el título que pondría a España en el mapa de la industria mundial del videojuego.

Al frente de todo el apartado sonoro de *Commandos* estaba David García-Morales. El propio Ignacio Pérez-Dolset explica a Retro Gamer España que fue la "opción más lógica" debido a que "David era el responsable del área de sonido de Contenidos Interactivos". Lo curioso es que el compositor madrileño no estaba integrado en el equipo dirigido por Gonzo Suárez. Componer la banda sonora y crear los efectos de *Commandos* era una tarea más de su día a día que compaginaba con el soporte sonoro del resto de productos de la compañía.

EL PRIMER COMMANDOS FUE EL NÚMERO 1 EN VENTAS EN 17 PAÍSES

▶ Todas las grabaciones se llevaron a cabo en las oficinas de Contenidos Interactivos, en Madrid. "Había una habitación corriente al fondo de un pasillo muy largo, en la zona más alejada a la puerta de entrada, junto al comedor que, además, no estaba convenientemente insonorizada ni tenía las paredes con absorbentes acústicos", recuerda García-Morales. De hecho, durante la grabación de las voces tuvieron que realizar bastantes tomas porque la microfonía captaba el ruido de las motos y las sirenas de las ambulancias que pasaban por la calle.

Este y otros aspectos "son un reflejo de cómo se trabajaba en Pyro Studios". "*Commandos* salió por fuerza bruta porque todos los implicados suplíamos los aspectos precarios de la producción con nuestra ilusión y juventud", admite.

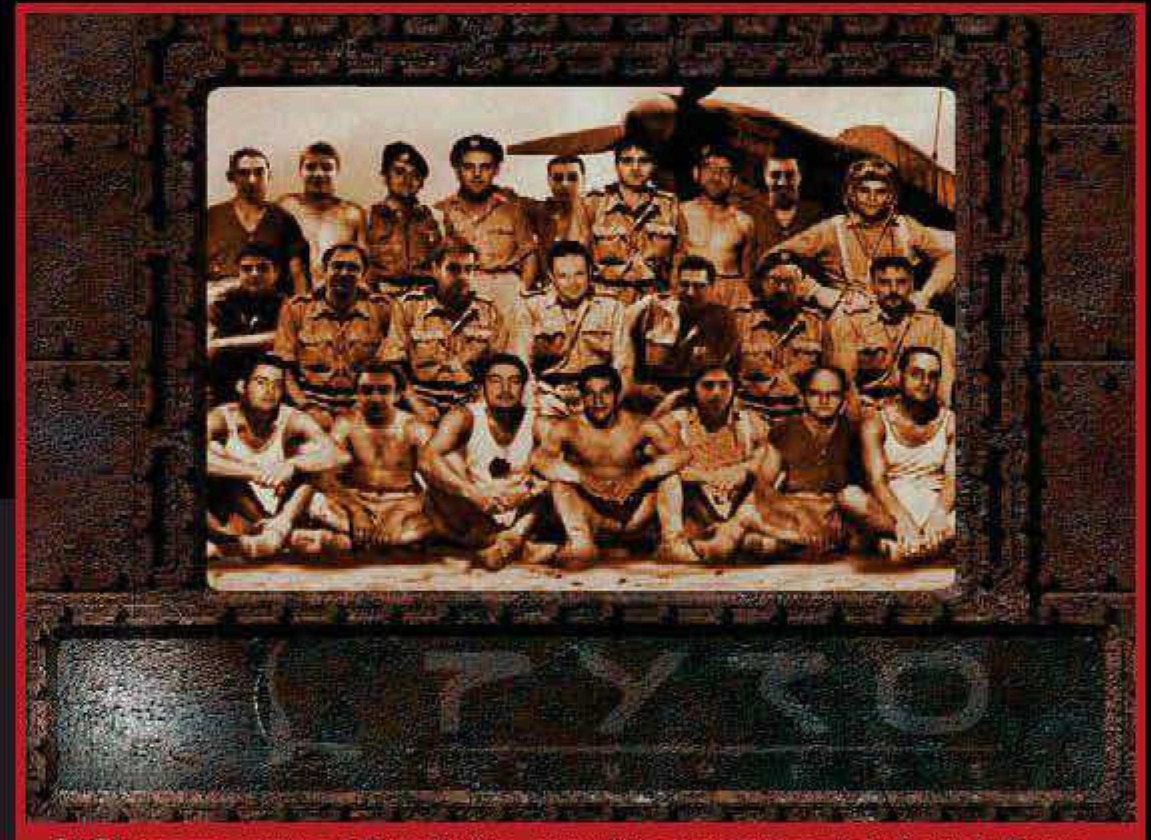
MÁS MISIONES

Tras 18 meses de trabajo, *Commandos: Behind the Enemy Lines* salía al mercado. Su éxito no fue tan inmediato como muchos piensan. El boca a boca y la extraordinaria repercusión en el Reino Unido, donde fue el videojuego de PC más vendido durante tres meses y medio, favoreció que llegara a ser número 1 en 17 países.

Sorprendidos por la acogida, Eidos aprovechó el tirón de su nueva gallina de los huevos de oro y solicitó a Pyro Studios la elaboración de un paquete de misiones adicionales en el menor tiempo posible.

Cómo no podía ser de otra manera, el equipo de desarrollo reutilizó gran parte de las misiones que habían dejado en el tintero y añadieron algunas nuevas habilidades, armas y personajes a *Commandos: Beyond the Call of Duty.*

Con la previsión de un más que probable *Commandos 2*, que acabaría llevando el subtítulo *Men of Courgage*, Gonzo Suárez e Ignacio Pérez-Dolset aprovecharon la apuesta de la distribuidora británica por la franquicia para ampliar la plantilla. Entre los fichajes estrella para reforzar el área de sonido y musical del equipo de *Commandos* estaba el compositor Mateo Pascual.



» [PC] Los componentes de Pyro Studios, convertidos en veteranos de la Segunda Guerra Mundial. Esta broma fue muy recurrente en las sucesivas entregas de la saga *Commandos*.

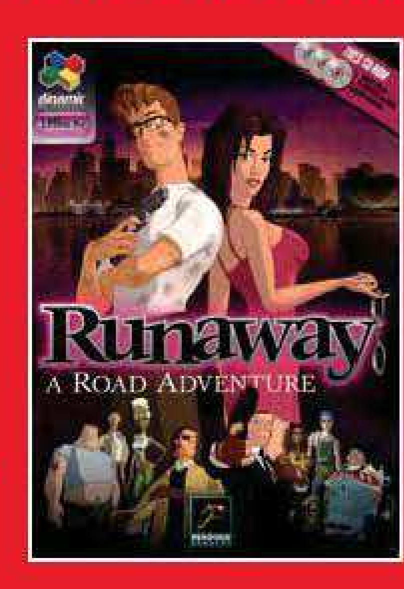


» [PC] *Commandos* permitía alternar el control sobre diversos personajes, cada uno de ellos dotados de diferente armamento y habilidades. Utilizarlos como un equipo era esencial.

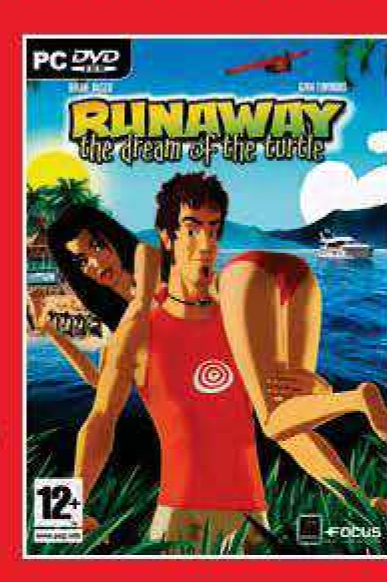
OTROS TRABAJOS DE DAVID GARCÍA-MORALES



TIME PASSENGER: Aventura gráfica de Paradise Software para la editorial América Ibérica que se distribuyó en seis capítulos. El compositor improvisó otros tantos temas con claras referencias sonoras a la época histórica por la que viajaba el protagonista.



RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE Desarrollado por los españoles Péndulo Studio, el compositor madrileño se unió al equipo para componer una treintena de temas variados que van desde canciones a piezas incidentales que refuerzan la tensión dramática del juego.



RUNAWAY 2: EL SUEÑO DE LA TORTUGA David García-Morales volvería a repetir como compositor y con la cantante Vera Domínguez tras el éxito de la aventura gráfica de Péndulo Studios.



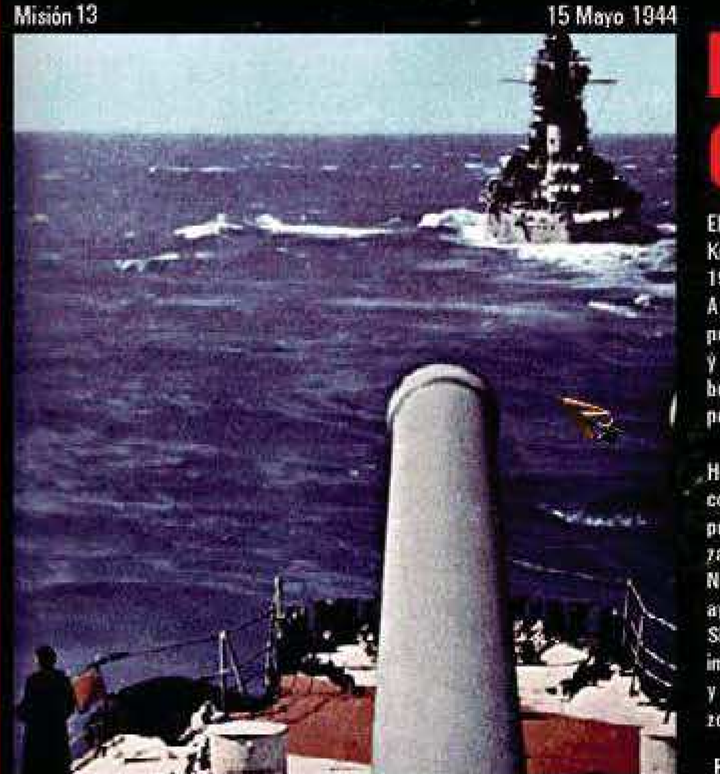
EL CAPITÁN TRUENO: EN LA MONTAÑA DE LOS SUSPIROS Primera de las aventuras gráficas que Argos Labs realizó para Zeta Multimedia basadas en el personaje creado por el guionista Víctor Mora Pujadas y el dibujante Miguel Ambrosio Zaragoza. García-Morales dirigió todo el trabajo de doblaje.



» [PC] Los escenarios con nieve aportaban una dificultad añadida, ya que nuestras pisadas se quedaban marcadas y eran rápidamente detectadas por el enemigo.

COMMANDOS BEHIND ENEMY LINES

» *Commandos: Behind the Enemy Lines* arrasó en todo el planeta, convirtiéndose en el videojuego más exitoso de la historia del software español.



» [PC] Las misiones de las sucesivas entregas de la saga se inspiraban en hechos históricos y clásicos del cine bélico. Desde *Los Cañones de Navarone* hasta *El Puente sobre el río Kwai*.



» Otra foto de familia, en este caso del equipo responsable de *Commandos: Beyond the Call of Duty*, la "secuela" del título original que Pyro Studios lanzó por encargo de Eidos.



ZIPI Y ZAPE: LA CASA DEL TERROR
La mítica pareja de hermanos creados por Escobar protagonizaron este lanzamiento de Zeta Multimedia, al que García-Morales puso música.

Para *Commandos: Beyond the Call of Duty*, Gonzo Suárez le pidió específicamente que crease nuevas piezas musicales para que se oyeran durante las misiones. Temas que han quedado para la posteridad y el recuerdo de generaciones de jugadores. Mientras tanto, David García-Morales volvió a repetir sus labores en la dirección de locución y doblaje.

SALIDA DE PYRO STUDIOS

Con Mateo Pascual totalmente centrado en *Commandos 2: Men of Courage*, García-Morales continuó al frente del área de sonido de Contenidos Interactivos elaborando la música y los efectos de sonido de *Cimmeria/Praetorians* y *Hearth of Stone*. Pero el retraso del primero y la cancelación del segundo generó diversos problemas financieros y recortes en la plantilla. El músico madrileño fue uno de los damnificados.

Una vez fuera del equipo, David García-Morales continuó trabajando en la localización de videojuegos y productos multimedia como freelance y fundó su propio estudio de producción musical y producción en Alcalá de Henares: Isla Náufrago. Tampoco abandonó la composición musical. Suyas son las bandas sonoras de las aventuras gráficas de Péndulo Studios, *Runaway: A Road Adventure* y *Runaway 2: Dream of the Turtle*.

En los últimos años ha creado diversos espectáculos musicales para todos los públicos, y ha compuesto la banda sonora para la película independiente *Reverso*, del director Carlos Martin.

Aunque se habla de las mecánicas de juego y los gráficos de *Commandos*, la música y todo el trabajo sonoro realizado por David García-Morales y César Astudillo son parte de la columna vertebral de la saga.

El doblaje y la localización es, hoy día, seña de identidad para otros videojuegos tácticos, como el reciente *Shadow Tactics*, o los clásicos *Desperados* o *Helldorado*. También es referente la música de David García-Morales, punto de partida de Mateo Pascual para las siguientes secuelas. Éste consiguió darle su impronta, sin olvidar los orígenes de la saga. El resultado, una visión sonora conjunta y coherente en toda la franquicia, incluso en el denostado *Commandos: Strike Force*, donde Pyro Studios abandonó la mecánica clásica de la saga para abrazar el fenómeno FPS liderado por *Medal of Honor* y *Call of Duty*. ✱



EL PROGRAMADOR TOD FRY HIZO HISTORIA EN EL VIDEOJUEGO AL VERSIONAR A PAC-MAN PARA ATARI 2600. CASI 40 AÑOS DESPUÉS TODAVÍA LE PERSIGUEN LO INTENSO DE LA EXPERIENCIA, LA RECEPCIÓN QUE TUVO EL JUEGO Y LOS FANTASMAS DEL PASADO. TIM LAPETINO RECUERDA QUÉ SUCEDIÓ.

A principios de 1981 Atari asignó a un hombre brillante que dejó los estudios en Secundaria y había sido un indigente uno de los juegos más importantes de la historia: la versión doméstica de su superéxito *Pac-Man*. La fiebre *Pac-Man* empezó un año antes, cuando un ejército de devoradoras bolas amarillas invadió los salones recreativos, salas de billar, tiendas y bares de América. El popular arcade rompió las barreras demográficas con un diseño de juego accesible y sin violencia. Jugadores de todas las edades y condición social se sintieron atraídos por uno de los primero personajes propio de los videojuegos. *Pac-man* se convirtió en todo un fenómeno y vendió unas 400 000 recreativas en todo el mundo. También fue un éxito de *marketing;* el personaje estaba en sábanas, vasos, camisetas, pegatinas, cereales, dibujos animados y hasta en un *single*.

Atari estaba convencido de que los jugadores también querrían a *Pac-Man* en sus casas cuando compró los derechos del personaje a su empresa madre Namco. La popularidad del juego arcade garantizaba que llegaría a los hogares en la famosa Atari 2600, la consola doméstica.

El trabajo recayó en el programador Tod Frye, que era un ingeniero de software que tenía fama en Atari de ser brillante pero indisciplinado. En el Instituto faltaba las clases para esconderse en un armario a fumar marihuana y programar en un ordenador Wang 300 una aventura de texto en la que el jugador era un camello. Recuerda: "No me iba el atletismo ni el teatro, pero sí me gustaba programar. Era lo mío". Tod podía mirar el código y "ver lo que había que solucionar" y cuando escribía código se sentía "como un

» La Atari 2600 estaba acostumbrada a *ports* de las recreativas gracias a versiones como la de *Space Invaders*.


MAN
EN ATARI 2600



OTROS 10 ARCADE VERSIONADOS PARA ATARI 2600



SPACE INVADERS

■ Esta traducción del conocidísimo juego arcade fue básica para resucitar a la luchadora Atari 2600 en 1980. Este port se convirtió en la pimera *killer app* de la historia. La versión doméstica de *Space Invaders* fue un port consistente del original y consiguió que la primera consola de Atari fuese un gran éxito.



DEFENDER

■ Este *port* ha sido criticado por algunos por un diseño simplificado del juego, pero el programador Bob Polaro hizo un trabajo de relojero al reinterpretar los complejos controles de la recreativa para el jostick de un botón de la Atari 2600. No es tan difícil como su predecesor arcade pero logra captar bien su esencia.



MISSILE COMMAND

■ El juego arcade apocalíptico de Atari se tradujo a las mil maravillas para la Atari 2600 a pesar de recortar algunas cosas y simplificar la jugabilidad. No tiene la terrrible explosión final ni el siniestro cartel de "The End" al final de cada partida pero, por lo demás, logra captar el espíritu de la Guerra Fría del original.



JUNGLE HUNT

■ Este juego con lianas encajó muy bien, incluso aunque naciera como respuesta a otro juego selvático como *Pitfall*. El *Jungle Hunt* de Atari 2600 reproduce las cuatro pantallas únicas del original para que las pueda manejar sin problemas la consola doméstica incluso con la inclusión de un sutil desplazamiento parallax.



CRYSTAL CASTLES

■ En el paso a la consola doméstica pierde los brillantes gráficos isométricos de las mazmorras y la animación del juego de recreativas, pero se ve bien incluso en su versión reducida. Los laberintos son únicos y es rápido y divertido, sobre todo cuando el mando Trak-ball independiente permite reproducir la sensación arcade.

CREANDO A PAC-MAN



Diferencias entre el Pac-Man de recreativas y el de 2600

LABERINTO Y PUNTOS

Los limitados gráficos de la 2600 condicionaban los puntos que había en pantalla y aumentaban su tamaño. El laberinto dejó de ser vertical para llenar más la proporción horizontal 4:3 de las pantallas de entonces.

ANIMACIONES DE LOS PERSONAJES

Para ahorrar memoria Tod simplificó las animaciones, eliminando detalles como el giro vertical de Pac-Man y la complicada animación de los fantasmas, condensada en dos *frames*.

PARPADEO

Tod utilizó una técnica de parpadeo que iluminaba los gráficos de los fantasmas para que pudieran aparecer los cuatro en pantalla a la vez, algo que no se había hecho antes en 2600. También justificó esta medida diciendo que los fantasmas eran espíritus efímeros. Aunque el método logró su objetivo, los jugadores se quejaron del constante parpadeo. Atari machacó a Tod con esto después del lanzamiento del juego. Tod explicó que la memoria de 4K no le permitía utilizar otra solución. No es coincidencia que *Pac-Man* fuese el último de los juegos 4K que hizo Atari.

LOS COLORES DEL LABERINTO

La versión Atari 2600 de *Pac-Man* incluye en el laberinto colores que no coinciden con los del arcade original, y esto fue un punto especialmente doloroso para los seguidores del personaje y que no perdonan en esta versión. Los colores fueron una decisión del propio Tod Frye. "Lo que me parece más interesante es que nadie había caído en que una parte importante de la personalidad de *Pac-Man* eran los colores. Luego es muy fácil decir que era algo evidente, pero ¿sabes una cosa? pues está claro que no era tan evidente".

SONIDO ARCADE

El delicado sonido 'waka waka' de cuando Pac-Man comía se cambió por los contundentes sonidos generados por el arcaico chip de sonido de la 2600. El estridente sonido de la sirena desapareció del todo.

DOS JUGADORES

Las versiones posteriores de *Pac-Man* y *Mrs. Pac-Man* eliminaron la opción para dos jugadores que Tod Frye se negó a quitar. Habría ahorrado valiosos bytes para utilizar en otro sitio, pero consideró que estaba entre las características esenciales del juego original.

FRUTAS CONTRA VITAMINAS

Los niveles de la recreativa de *Pac-Man* se conocen por las frutas que aparecen: cereza, fresa, naranja y el resto, y cada una daba diferentes puntos, pero en la versión de Atari 2600 hubo que eliminarlas por las limitaciones de la memoria. Tod usó en su lugar un rectángulo dentro de otro rectángulo que las instrucciones llamaban "vitamina".

ESCENAS DE VÍDEO

Un aspecto único de la narración de historias de *Pac-Man* fue eliminado cuando el juego se trasladó del arcade a la consola. La memoria que hubieran consumido los interludios animados, un divertido y corto respiro en el juego se reservó para la más importante jugabilidad.



▶ dios que podía hacer el bien, organizar el caos y crear algo que no existiría si no fuera por ti".

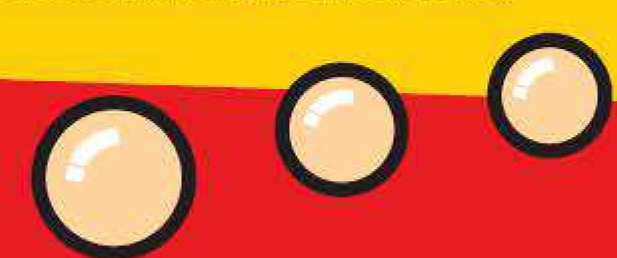
Tod abandonó el instituto en el penúltimo año y su padre lo echó de casa. Rebelde sin causa ni hogar, fue un vagabundo hasta que encontró trabajo en la construcción y llegó a ser un experto carpintero. Más tarde un amigo del instituto le ayudó para conseguir una entrevista en Atari y Tod volvió a hacer lo único que le había apasionado de verdad: comenzó a trabajar en 1979 como programador de juegos en Atari, una de las empresas más puntera de Silicon Valley

Sus primeros trabajos incluyen un *Breakout* portátil y la versión de las Atari 400/800 de *Asteroids*. Como muchos otros, disfrutó del desmadre que reinaba entonces en un Atari en el que los empleados mezclaban la programación de videojuegos con las sustancias químicas. El primer día de trabajo de su compañero Howard Warshaw, Tod se presentó mientras encendía un porro en la oficina e invitaba a Howard a fumar con él sólo "mierda de la buena".

Tod tenía algunas rarezas. Le llamaban "Arfman" porque iba ladrando por los pasillos, y se dedicaba a escalar literalmente poniendo un pie en cada pared de los estrechos pasillos de la oficina de la empresa en Sunnyvale y luego



» [Atari 2600] Los laberintos de la 2600 se crearon usando gráficos a menos resolución reflejados en el eje vertical.





TRACK & FIELD

■ Atari preservó en la 2600 la experiencia a toda pastilla de este clásico de Konami. El juego es un reto tanto con el joystick normal como con el mando arcade que incluía. Al igual que su excelente primo olímpico, *Decathlon*, *Tack & Field* pide habilidad como jugador y tener ciertas dotes físicas.



DOUBLE DRAGON

■ Dan Kitchen fue un valiente por atreverse con este popular juego arcade al final de la vida de la 2600. Tiene acción para dos jugadores y múltiples niveles, pero es tremendamente difícil porque sus decisivos movimientos especiales se transformaron en extraños combos con el joystick de un botón de la 2600.



RAMPAGE

■ A algunas versiones de juegos arcade les pierde un exceso de ambición, y eso es lo que le sucede a este *port* para Atari 2600, que pierde demasiado del encanto que tenía el original. Intenta transmitir la misma sensación de caos con dos jugadores, pero falla en la detección de colisiones y el estilo gráfico.



CENTIPEDE

■ Atari logró reproducir el ritmo frenético del arcade en su versión para Atari 2600, y se juega incluso mejor que el original gracias el mando Trak-Ball de la consola. Los gráficos suponen un retroceso importante de la recreativa original pero la pureza de una jugabilidad consistente casi compensan por esa pérdida.



STAR WARS: THE ARCADE GAME

■ Es casi increíble lo bien que se ve y se siente este icónico *shooter* espacial en la Atari 2600. No tiene los gráficos vectoriales ni la cabina que ayuda a sumergirse en el juego, claro, pero la 2600 logra con bastante acierto replicar los combates aéreos y las trincheras del juego original.

"ME ESFORCÉ EN CAPTAR LAS SENSACIONES BÁSICAS, LA ESENCIA, EL ESPÍRITU DE PAC-MAN"

TOD FRYE

» [Atari 2600] Fue el primero que añadió un ojo al personaje en la pantalla. Digamos que fue un guiño.

andaba por los voladizos, a unos cuantos metros de altura. Esta costumbre se le quitó de repente cuando golpeó un aspersor del techo y le tuvieron que dar 23 puntos de sutura en la frente.

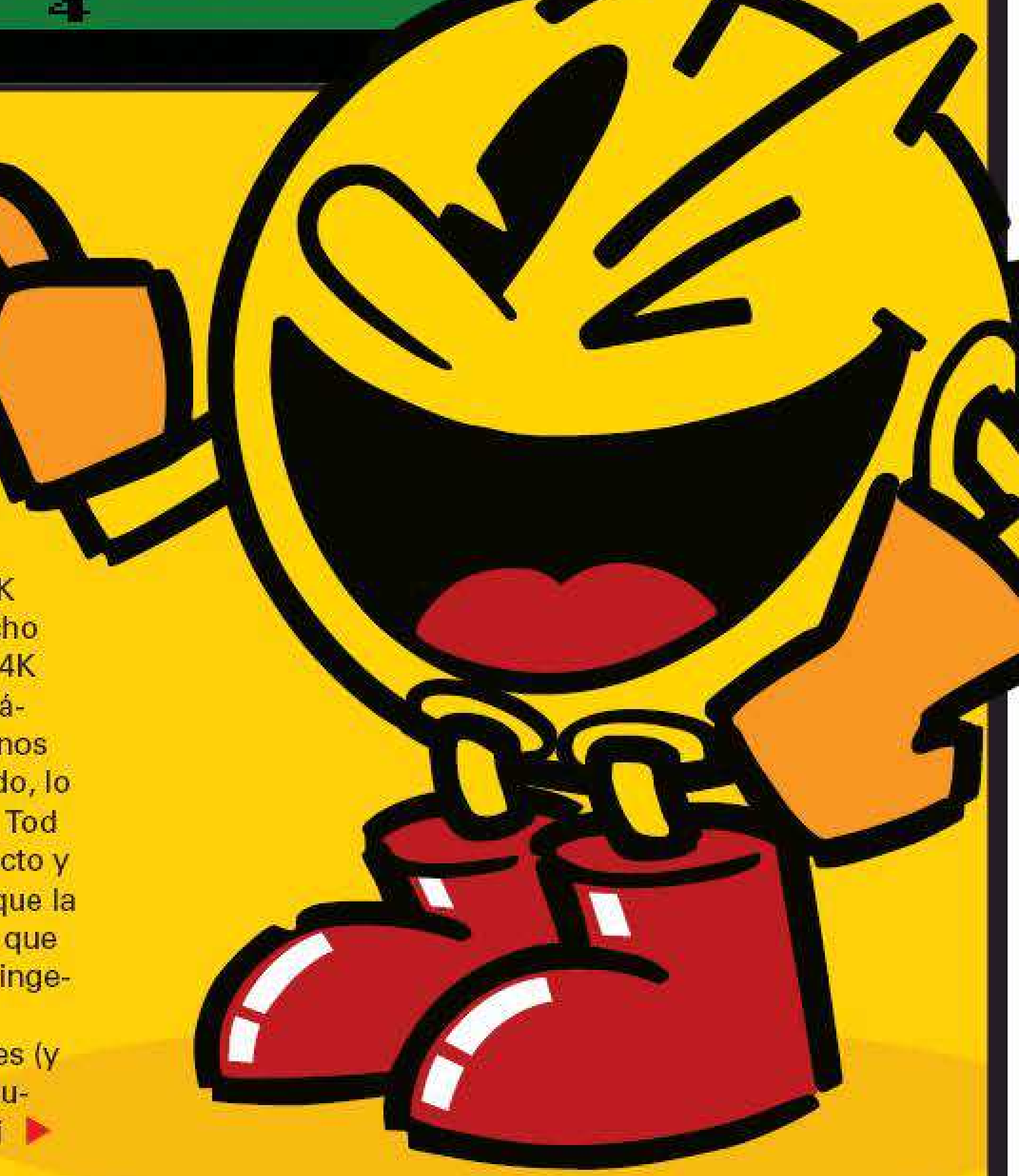
Su talento y su comportamiento extravagante hacían que Tod respondiese a las características de Atari en la época. Pero en una importante evaluación el jefe de Tod le sugirió que no estaba encajando bien. "Mira, estoy seguro de que eres un buen programador, pero no te lo estás currando", recuerda Tod. La conversación impactó al joven diseñador de juegos y le dejó marcado. Se fumó un porro más y vomitó. Estuvo completamente sobrio durante casi un año, mientras trabajaba en *Pac-Man*. El juego fue una oportunidad para demostrar su valía en Atari. "Me puse las pilas".

Llevar el juego al *hardware* antiguo de la 2600 fue un reto complicado y los programadores lo sabían. Su compañero Bob Polaro hizo un pase de pecho porque pensaba que no se podría hacer y eligió encargarse de otra conversión de arcade: el popular *Defender*. Tod aceptó el encargo de *Pac-Man* y se pasó trabajando 80 horas semanales durante seis meses para crear una versión en un hardware inferior. "Fui lo suficientemente profesional como para dar lo mejor de mí mismo", dice. La dificultad del trabajo agudizó sus hábitos de trabajo y la dedicación.

La Atari 2600 se creó inicialmente para jugar a variaciones de *Pong* y *Tank*, juegos clave en los años 70. La máquina no estaba diseñada para jugar a los sofisticados juegos arcade que Atari estaba intentando crear, así que fue un logro técnico importante lo que hicieron con *Pac-Man*. "Hubo que sacrificar muchas cosas, es un sistema muy limitado", explica Tod.

Así contado parece que la conversión fue sencilla, pero no. La recreativa de *Pac-Man* utilizaba una placa base arcade hecha a medida con un *hardware* tres veces más rápido que el microprocesador 6502 con el que funcionaba la Atari 2600. El juego arcade tenía 16K de ROM, 2K de RAM mientras que el cartucho de *Pac-Man* de la 2600 estaba limitado por 4K de ROM en total, una cuarta parte que la máquina recreativa. La 2600 también tenía menos capacidad para mostrar los gráficos de fondo, lo que significaba que cualquier laberinto que Tod crease tendría que ser más simple y compacto y utilizando gráficos sólidos. Para conseguir que la versión se convirtiera en una realidad tenía que diseñarla versión utilizando algunos trucos ingeniosos de programación.

Tod tuvo que realizar cambios importantes (y necesarios) y lo hizo como si estuviese traduciendo *Pac-Man*. "Me lo imaginaba como si ▶





CINCO VERSIONES HOMEBREW

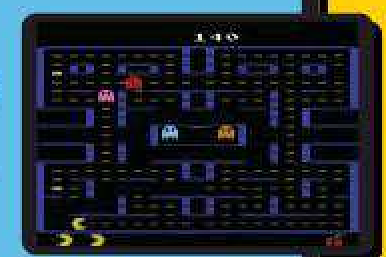
Lo mejor de la nueva ola de conversiones

PAC-MAN 4K



■ El programador Dennis Debro se propuso crear una versión para Atari 2600 que fuera más fiel a la versión de recreativas sin salirse de los límites de memoria de los 4K que tuvo Tod Frye para hacer su juego. Los resultados son impresionantes.

8K PAC-MAN



■ Daniel ______ (DINTAR816) fue un paso más lejos y diseñó un juego de *Pac-Man* que utiliza 8K de ROM e incluye buena parte de las características del juego original, como las escenas de vídeo animadas, un sonido mejorado y una inteligencia artificial para los fantasmas muy fiel.

PAC-MAN COLLECTION PARA COLECOVISION



■ Se planeó una versión de *Pac-Man* para ColecoVision, pero nunca se terminó. Eduardo Mello, de Opcode Games, se encargó de remediarlo con la casera *Pac-Man Collection* que incluía versiones de *Pac-Man*, *Ms Pac-Man* y algún otro juego oculto.

JR PAC-MAN PARA ATARI 7800



■ Los laberintos de *scroll* lateral de esta olvidada secuela de *Pac-Man* son un reto en cualquier plataforma. Bob DeCrescenzo logra una interpretación fiel del juego en Atari 7800 con ajustes de la dificultad.

PAC-MAN CASERO DE CRAZY OTTO PARA LA 7800

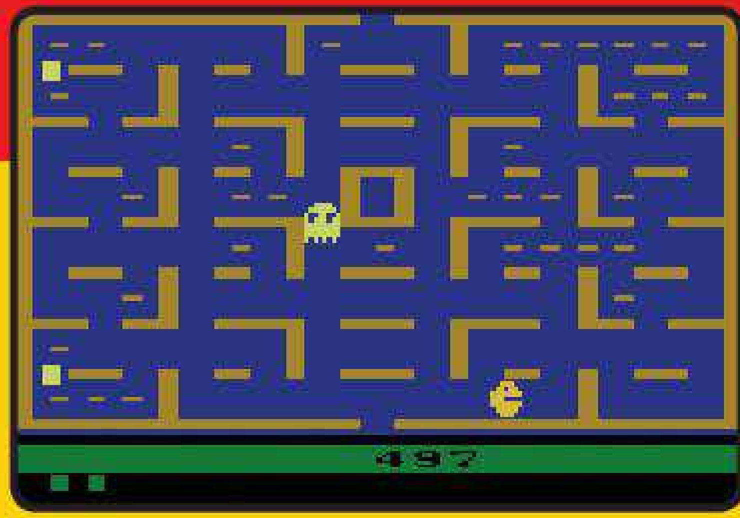
■ *Crazy Otto* era un kit de mejora sin licencia para las máquinas de *Pac-Man* desarrollado por General Computer Corporation. GCC trabajó con Midway, poseedor de la franquicia, para convertir el juego en la querida secuela *Ms Pac-Man*. El programador Bob DeCrescenzo hackeó el *Ms. Pac-Man* de Atari 7800 para que se pareciera más a juego original de GCC.



fuese una adaptación abreviada, y me esforcé en captar las sensaciones básicas, la esencia, el espíritu de *Pac-Man*. El juego era famoso porque repetía patrones, así que elaboré una lógica muy precisa para el comportamiento de los fantasmas. No es el que utilizaba Iwatani [Toru, el creador del *Pac-Man* arcade] porque no tenía esa capacidad de computación. Pero, igual que el *Pac-Man* de recreativas, mi *Pac-Man* se basa en patrones totalmente reproducibles. Si en todos los juegos haces exactamente los mismos movimientos, se moverá exactamente igual. Intenté que mi *Pac-Man* fuese una representación lo más fiel posible.

Al principio las ventas fueron estratosféricas y *Pac-Man* se convirtió en el juego más vendido de Atari 2600, con 7,8 millones de cartuchos y unos ingresos para Atari de casi 200 millones de dólares (173 millones de euros). Pero luego llegó la debacle. El 11 de mayo de 1982 la revista *Electronic Games Magazine* publicó su primer mala crítica de un juego de Atari: "Teniendo en cuenta la gran cantidad de tiempo que los ingenieros de Atari han tenido para trabajar en esta versión, sorprende que en la consola doméstica el juego arcade haya perdido el encanto que tenía el original", decía el texto. La revista informática Softline escribió que la versión de 2600 se parecía "menos al original de Midway que cualquiera de sus múltiples imitadores".

Los fans más apasionados del juego se cebaron con lo que Tod habría modificado para el *hardware* de la 2600: los colores del laberinto eran diferentes, los personajes no tenían tanto detalle, y el juego dejaba más en evidencia el hecho de que la consola tenía ya unos añitos. Tod ni se enteró de esta historia ya que estaba centrado en su ambiciosa serie *Swordquest*. Afirma: "Durante mucho tiempo no me enteré de las malas críticas. Estaba con otra cosa". Con el tiempo, la versión para 2600 de *Pac-Man* se



» [2600] Tod usó un generador pseudo aleatorio de números para que los fantasmas actuasen de forma consistente.

ganó injustamente la reputación de que se había descuidado y solo se hizo para ganar dinero. Tampoco los periodistas de videojuegos le echaron un cable a Tod, quien más tarde llegó a la conclusión de que las duras críticas eran "parte de la trituradora" en la que se metió a *Pac-Man*.

Sabes lo que te digo? Que le den a la prensa," responde Tod 37 años después. "*Pac-Man* era muy, muy creíble. Lo que a la prensa no le gusta es que fuera el primero. Habría arreglado lo que era obvio, las cosas con las que tanto dan la brasa si hubiera habido forma humana de arreglarlo entonces. Pero no la había. Estaba haciendo historia y descubriendo las reglas. En eso consiste ser pionero".

Algunos en Atari pensaban que el juego no esta listo. El director de *marketing* de recreativas de Atari, Frank Ballouz, dijo en una entrevista en 1988: "Eché un vistazo a esa porquería de juego y le dije a Ray [Kassar, CEO de Atari] que nadie querría jugarlo. Pero no me hizo caso". Pero parece que la mayoría no pensaba así, muchos programadores de Atari estaban impresionados con la traducción que Tod había hecho para exprimir a la vieja 2600.

"No existía ese concepto de que era una representación fiel de *Pac-Man*. No existía cuando



"QUE LE DEN A LA PRENSA. PAC-MAN ERA MUY CREÍBLE, LO QUE A LA PRENSA NO LE GUSTÓ ES QUE FUERA EL PRIMERO"

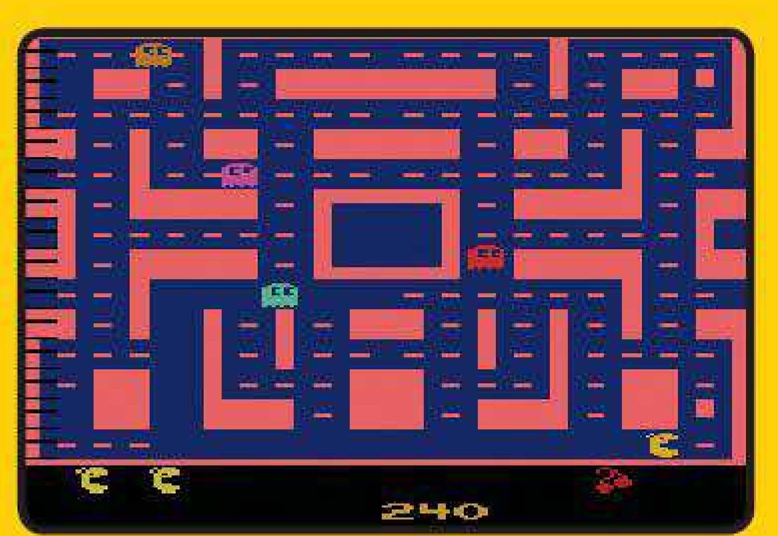
TOD FRYE

lo programé. Nadie en el proceso tenía esa idea en mente. [Más tarde] Como cultura, definimos el concepto de 'adaptación'. Hay una conexión directa entre el *Pac-Man* de 2600 y el de las recreativas. Y el arcade me influyó cuando hice el mío. Visto con perspectiva es obvio que debí tener en cuenta detalles como la fidelidad del color o el diseño de la mazmorra". No obstante, Tod es contundente al afirmar que aquellos días pioneros sentaron las bases para el desarrollo de juegos. "No solo mi caso fue objeto de estudio sino que ayudé a establecer las normas, que es algo que se hace solo con un ciclo completo de desarrollo de producto", dice.

También es probable que la campaña de publicidad del juego prometiese más de lo que era, lo que se volvió en su contra cuando salió y no respondió a todas esas expectativas tan altas.

Mientras Tod estaba desarrollando *Pac-Man,* Atari preparó un programa de reparto de beneficios para que los programadores veteranos no se fuesen a la competencia. El programa se instauró cuando *Pac-Man* estaba terminado, pero a Tod le cambió la vida. Con este acuerdo, le corresponderían 0,10$ (0,09€) por cada *Pac-Man* vendido. Gracias al éxito del juego Tod se hizo rico y llegó a ganar más de 1,3 millones de dólares (1,1 millones de euros) en incentivos.

Esta tranquilidad financiera le hizo sentirse aliviado y fue un estímulo. Dice: "Fue abrumador, como ganar la lotería. Yo era un rebelde y vivía en mi mundo. Con 26 años no manejas bien esas cosas, había mucha marihuana y cocaína. Cambió completamente mi vida. En esos tres años pasé de ganar 19.000 $ (16.200 €) al año a tener un cheque de 320.000 (274.000€) de



» [Atari 2600] La versión de *Ms. Pac-Man* se benefició de una memoria de 8K y de las críticas recibidas por *Pac-Man.*

» [Atari 2600] Tod Frye cree que un buen diseñador debe saber lo que se sentirá al jugar el juego si eres otra persona.

royalties. Me estalló la cabeza y estuve a punto de perder la vida, pero sobreviví. Hay cosas que habría hecho de otra forma si hubiera podido".

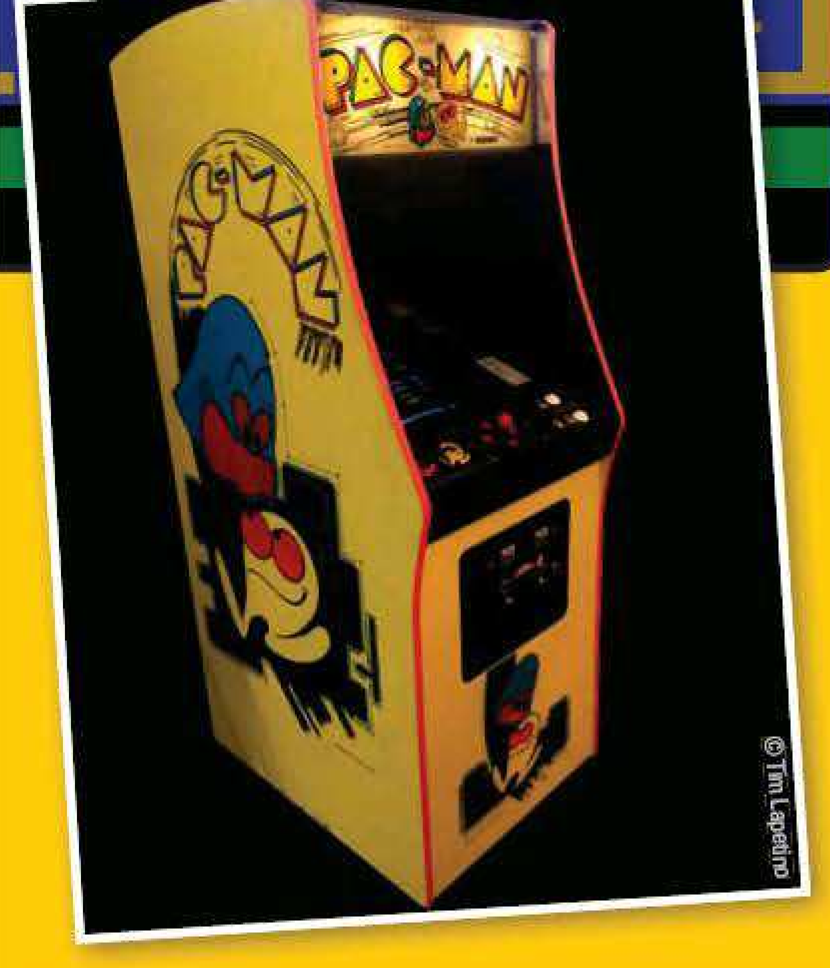
Hizo una fotocopia de su primer cheque por derechos de autor, de 320.000 $, en un tablón público de anuncios en Atari. "No tengo ni idea de por qué lo hice", afirma. "Ni idea. Fue hace mucho tiempo. No debería haberlo hecho. Es que ni puta idea, tenía solo 26 años".

Tod se compro, entre otras cosas, 15 guitarras antiguas, trajes, dos Alfa Romeo y un rancho en Nuevo México. El éxito liberó toda la presión que sentía y Tod mostró más de esa inteligencia tan áspera suya. Algunos compañeros lo veían como arrogancia. ¿El odio era mutuo? "Para algunos era un genio y para otros un payaso" explicaba Tod en un documental en 1997. La matrícula de su Alfa Romeo Spider era "PACMAN".

En 1985 ya no quedaba casi dinero debido a que estuvo mal aconsejado y tomó decisiones erróneas. "Entré en barrena, Mucho dinero y ganado muy rápido. Me rompí", afirma.

Algunos críticos sostienen que el fracaso de *Pac-Man* fue el principio del fin para Atari. Es posible que los compradores viesen con más recelo los siguientes lanzamientos, pero no es para tanto. "Dicen que *Pac-Man* y *E.T.* llevaron a la empresa a la ruina", se ríe Tod. "Si yo hubiera tenido tal poder no estaría hoy aquí. Es absurdo. A veces la gente quiere una excusa, no hace falta ni que sea verdad, sólo buscan una excusa".

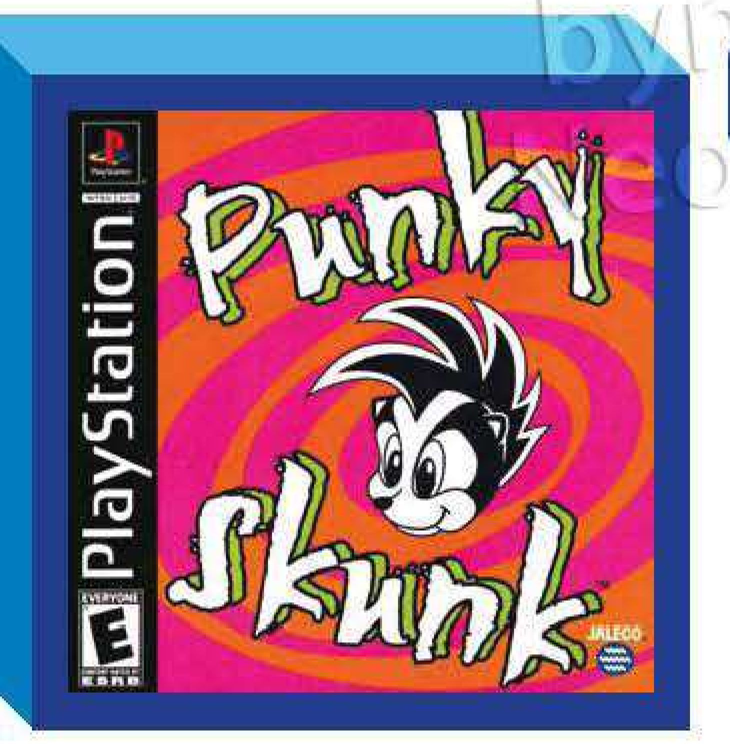
Pero 37 años más tarde y tras haber trabajado en mil campos para forjarse una impresionante carrera como ingeniero de software, desde energía solar a inteligencia artificial, la mayoría lo conocen solamente por *Pac-Man.*



Tod afirma: "*Pac-Man* fue muy importante de mi trabajo y debo que vivir con ello el resto de mi vida. Tengo sentimientos encontrados. La cantidad de veneno que se ha vertido, y todos esos *fanboys* con sus aires de superioridad son una prueba para la autoestima. Algunos estaban deseando decir que *Pac-Man* era una basura y yo les di la oportunidad de hacerlo". Después de *Pac-Man* y la serie *Swordquest,* Tod siguió creando juegos para Atari 2600 y otras consolas, pero aquel *Pac-Man* le marcó para siempre. Su importancia cultural, su popularidad y la recepción que tuvo dejaron una huella imborrable. Afirma: "De alguna manera mi trabajo llegó a la vida de aquellos diez millones de personas".

En resumidas cuentas, *Pac-Man* 2600 merece estar en la historia del videojuego. Tod logró captar la esencia del juego en un *hardware* 100 veces menos potente que la recreativa. "Me arrepiento de algunas decisiones, pero, de forma global, estoy satisfecho. Me dicen que es una pérdida de tiempo defender a *Pac-Man.* Vale, tengo ese tiempo para perderlo", concluye. ★

PANTALLA FINAL



PUNKY SKUNK

» Según rezaba en la parte trasera de la caja, "Punky no es la típica mascota 'con actitud'. Es una mofeta de la Generación X que adora los deportes extremos, ¡y tiene una misión!". No cuela Jaleco. Punky Skunk suena a la típica mascota de los 90. Aunque protagonizara un simpático plataformas 2D, que inicialmente se diseñó para SNES, el protagonista tiene menos carisma que el mismísimo Bubsy.

01



» El jefe final ha sido derrotado y Punky comparte la buena nueva con sus amigos. El villano se llamaba Badler, en un avispado juego de palabras para relacionarlo con Bad (Malo en inglés). El guionista se rompió la cabeza.

02



» ¿Kelly se plantea en algún momento si Badler podría haber sido rehabilitado de alguna manera? No, la coneja simplemente se regocija ante la noticia de ver al malo destruido y exhalando su último aliento en una cuneta.

03



» La malvada Brigada BB también ha mordido el polvo. Kelly reacciona con sorpresa, pero no sabemos por qué. Lo mismo era un agente doble de Badler y tenía esperanzas de trepar en la organización. Adiós cesta de Navidad.



04

» Nash despierta de su letargo para hacerle la pelota a Punky, que sigue encantado de conocerse. Si había algo peor que ejercer de compinche, era hacerlo para un personaje con menos atractivo que la mascota de una campaña institucional para reciclar vidrio. Para mofeta molona, Pepe Le Pew.



05

» ¿Sabían los niños que compraron el juego qué era un punk? ¿Por qué tardaron dos años en distribuirlo en USA, cuando en Japón el juego ya parecía desfasado cuando Visit lo lanzó en 1996? Con ese ritmo no nos extraña que no llegara a Europa. Habría acabado saliendo con PS2 ya en las tiendas.



REDACCIÓN
Redactor Jefe Bruno Sol

Coordinadora Sonia Herranz

Colaboradores John Tones, Marcos García, Sara Borondo, Ricardo Suárez, José M. Fernández, Atila Merino, Jesús Martínez del Vas, David Bläck, Julen Zaballa, Lázaro Fernández

MAQUETACIÓN
Jefe de Maquetación **Mohsin Ghaillane**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Financiero y de Recursos Humanos
Héctor Miralles Soler
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos
Daniel Gozlan
Directora de Operaciones de Revistas
Virginia Cabezón
Director de Desarrollo Digital y Tecnología
Miguel Castillo

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología
y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Directora de Publicidad Tecnología y Entretenimiento
Zdenka Prieto
Equipo Comercial **Beatriz Azcona,**
Noemí Rodríguez, Estel Peris y Carlos Inaraja
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA Nerea Nieto

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. +34 915 140 600

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. +351 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

Revista miembro de ARI



Auditada por AIMC